GAME gene

遊びの遺伝子を覚醒する［ゲーム・ジーン］

2017. SUMMER Vol. 3

孤高の名作
『源平討魔伝』!!
30年目に語られる
若き情熱の開発時代

GM —genetic music—
G.M.O.レコードと
その世代
1984——世界初のゲーム音楽
アルバムはこうして作られた
対談：寺田康彦×古代祐三

連載
美少女ゲーム非常事態宣言
ゲームオーバーガール

ジャレコ小特集
そるだむ 開花宣言

同人ゲーム応援団
カンブリアソード



2Dアクションの職人集団
WayForwardに迫れ
『シャンティ』&
『マイティー』シリーズ
Matt Bozonインタビュー
カリフォルニアから世界へと躍り出た
人気2Dアクションゲームシリーズと
開発の中心人物が語る原点そして未来

異形の和風伝記アクション、その開発秘話を聞く

源平討魔伝
誕生秘話

対談 中潟憲雄 × 雨宮慶太 × 高橋由起夫

伝説の開発チーム「源平プロ」を当事者たちが語る二大対談に加えて源平絵師・穴田悟による往年のイラストも特別掲載

GAME gene

遊びの遺伝子を覚醒する［ゲーム・ジーン］

Vol.3
2017. SUMMER

CONTENTS



FUTURE

GM −genetic music−

新装！ 珠玉のゲームミュージックをたっぷり紹介

COLUMN/SERIALIZATION

01

巻頭大特集

源平討魔伝 誕生秘話

孤高の名作『源平討魔伝』!!
30年目に語られる若き情熱の開発時代

02
『源平討魔伝』はなぜ名作と語り継がれてきたのか

09
対談 中潟憲雄×高橋由紀夫

27
穴田悟 資料集

20
対談 中潟憲雄×雨宮慶太

『GAMEgene』Vol.3は、30周年を迎えた『源平討魔伝』特集。
異色のプロモーションで話題になったこの作品の
企画立ち上げから、制作、発売までの経緯をすべて知る、
中潟憲雄、高橋由紀夫、雨宮慶太のお三人に直接お話を伺った。
さらに穴田悟氏が当時描いた貴重なイラスト群や、
リーフレット、インストカードなどの素材も多数収録した。

『源平討魔伝』はなぜ名作と語り継がれてきたのか？

空不異色



1986年、ゲームセンターに登場した『源平討魔伝』は、従来のトレンドからはかけ離れた異色作でした。巨大なキャラクターが動く大迫力の画面に目をとめてゲームをプレイしてみると、描かれるのは地獄からよみがえりし者の復讐劇であるという。異なる3つのモードが複合した斬新なステージ群に、その広大な舞台を走り抜ける攻略ルート構築が待ちうけます。そしてプロモーションも異例の特撮&アニメの2本立て。なにもかも異色で異例だった本作の魅力を紐解いてみましょう。

構成＝箭本進一（フリーライター）、山本悠作（編集部）

広大な平安日本を3つのゲームモードで表現

「西暦一一九二年、闇は来たれり」――。『源平討魔伝』のゲーム画面の奥からはまるで強い熱をはらんだ風がおどろおどろしく吹きつけてくるようでした。本作を構成する全47ステージは、ジャンプアクションの横モード、俯瞰視点の平面モード、そして巨大なキャラクターが死闘するBIGモードの3つで構成されており、それぞれのモードはプレイフィールが全く異なっています。

景清は空を舞うのだ、景清は広大な地をさ迷うのだ、そして景清は巨大な敵と剣戟するのだ……と、開発者が1つの作品にゲーム3本分のアイデアと労力をつぎ込んだかのよう。普通ならプランナーの脳内で妄想として消えていく類いのアイデアが、現実のビデオゲームになっているわけです。

横モードではジャンプで障害を乗り越えることがテーマ。空中に浮かぶ「要石」を飛び渡り、地面が存在しないところを進むようなことも珍しくなく、ジャンプに踏み切る度に肝が冷えるようなスリルを味わうことができます。

平面モードではマップの探索がポイントとなります。迷路のような中に行き先の違う複数の鳥居（ステージクリアの出口）が配置されていたり、壁の中にアイテムが隠されていたりするため、正確に位置を覚えて流れるようなプレイができたときは自分に酔うことができるのです。

大迫力のBIGモードは見る者に強い印象を与えました。当時のアーケードゲームの中でも、これほど大きなキャラクター同士が戦うゲームは類がなかったのです。長剣を携えた景清を操作し、奇声を発しつつ画面内を縦横に飛び回る義経や、見上げるような巨体から鉄球を放る弁慶らと死闘を演じるのです。キャラクターが大きいので見た目に豪快ですが、だからといってむやみやたらに剣を振り回すのは禁物。敵の籠手や刀に当たってしまい、あっという間に剣の値（切れ味）が落ちてしまいます。効率よく進めるなら、慎重に間合いを計り、硬い部位に自分の剣を当てないようにしつつ、狙い澄ました一撃を弱点の頭部に入れていく、という慎重なプレイが求められるのです。

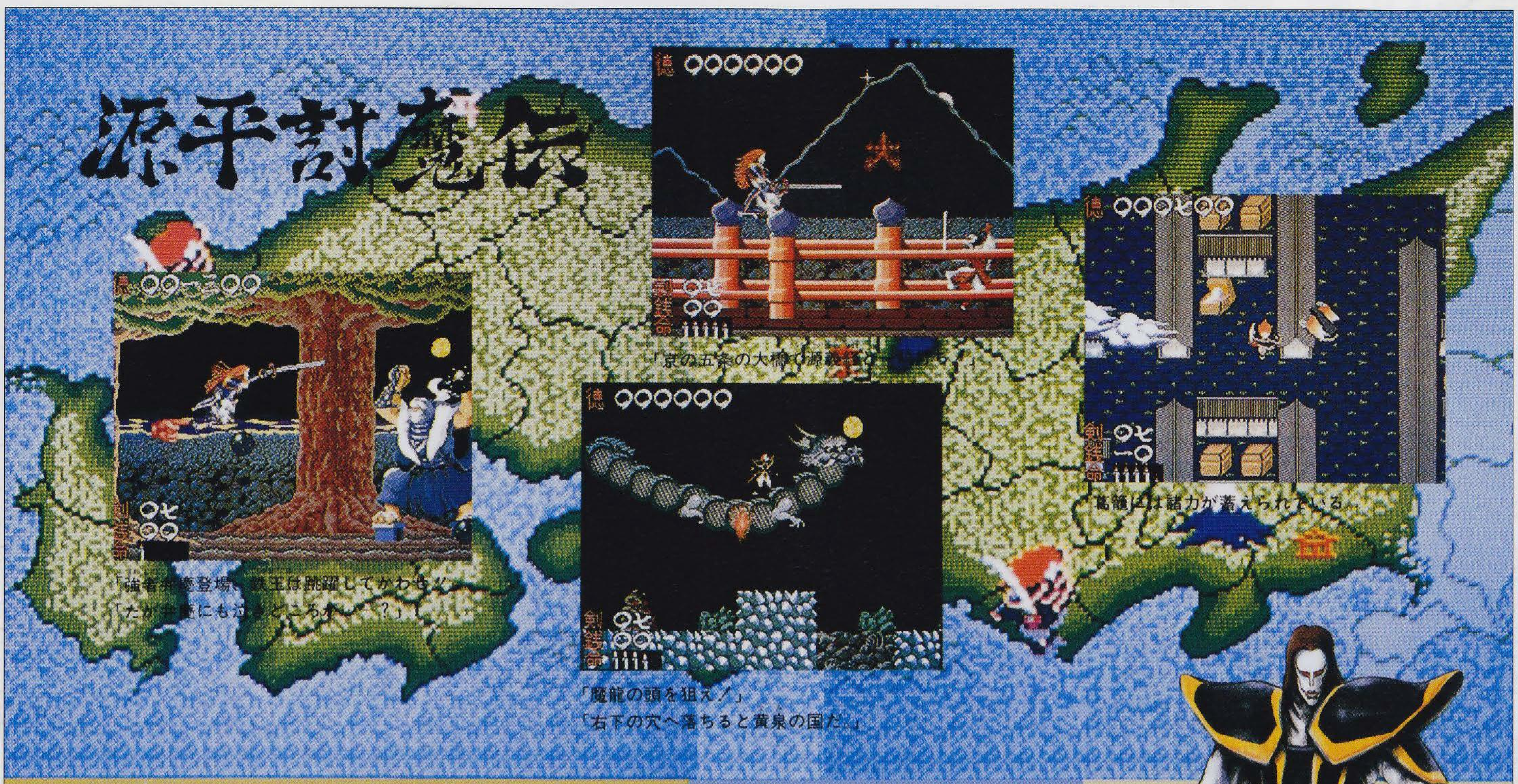
こうして見ると、3つのモードは単にキャラクターの大きさが違うだけでなく、得られるプレイフィールや求められるテクニックが全く異なっていることが分かるでしょう。

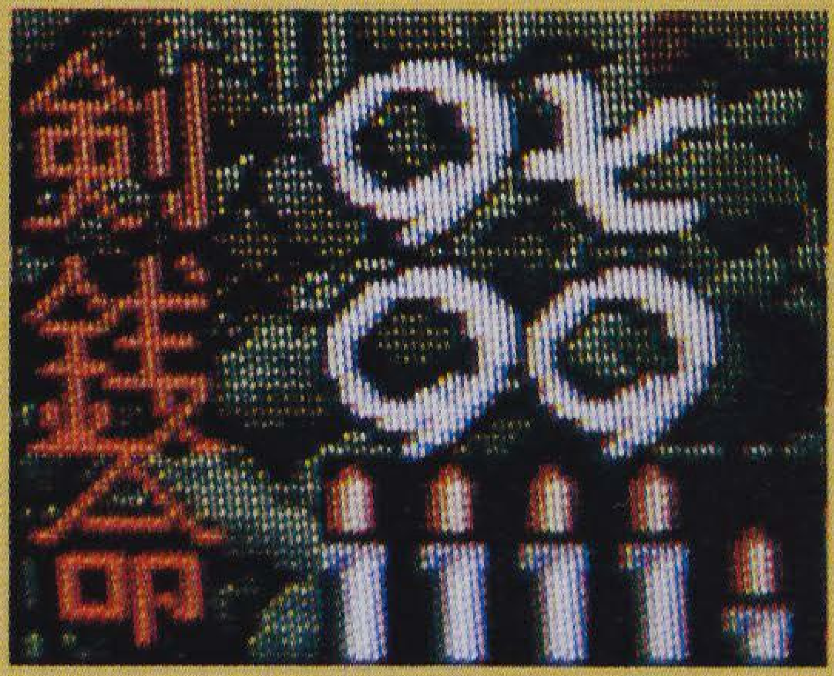
ステージは分岐によって複雑な繋がり方をしており、ゴールである鎌倉を目指すには様々なルートを取れるのがポイント。ある時は安定したクリアを狙って低難易度のルートを通り、またある時は気分を変えて難しいステージを選ぶ……というように色々な遊び方ができるのです。絵巻物状のマップを景清が移動する演出も相まって、プレイヤーの心には日本の広さと、景清が行く旅の困難さが印象づけられます。3種類のアクションゲームを組み合わせて作られた広大な迷路が『源平討魔伝』における日本というわけで、実に贅沢な作りになっているといえるでしょう。

アクションゲームのステージが独立して存在するのではなく、その繋がりでより大きな冒険の舞台を表現するというコンセプトは『スーパーマリオブラザーズ3』に2年先駆けたもの。また、16×16マスの3D迷路を多数組み合わせることで広大な大陸を生み出したRPG『マイト・アンド・マジック』にも1年先駆けており、ゲームセンターの最先端を駆け抜けていたナムコ（現・バンダ



■アーケード版『源平討魔伝』フライヤー（表面）





剣：景清の剣の威力を表わす。
　ゲーム中に や などを取ると威力が増す。

銭：取った銭の数を表わす。
　 や などを取ると銭が増える。
　銭は後でいろいろな物に交換できます。

命：景清の寿命をローソクの本数で表わしています。
　ローソクが無くなるとゲームオーバー。
　 や を取るとローソクが増えます。
　但し、 は銭を持っていないと取れません。

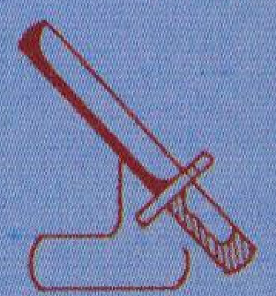
三種(さんしゅ)の神器(じんき)

頼朝を倒すためには京都以降にある『三種の神器』を集めて持っていなければならない。

八咫鏡(やたのかがみ)



草薙剣(くさなぎのつるぎ)



八坂瓊曲玉(やさかにのまがたま)



この3つのどれが欠けても頼朝を倒す事はできない。



平家復讐絵巻

一一九二年、闇は来たれり。
闇の源を頼朝といふ。頼朝、あまたの魔族をひきいて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ、壇の浦に沈みたり。
天帝、世の乱れを大いに憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者より、ひとり豪の者を選ぶ。その名を平景清といふ。
景清、ぶれいやなる異次元の者の布施により、地獄よりよみがえりたり。
安駄婆はいふ。
諸悪の王、頼朝を倒すには、曲玉、剣、鏡の三種の神器が必要じゃ。
目指すは京都
……そして鎌倉



長門(ながと)の国

鳥居に着けばその国の面は終了となり、次の国へ進みます。
長門の国と、京都にはそれぞれ3つの鳥居があり、その後の道程を選ぶ事ができます。

黄泉(よみ)の国

途中、穴に落ちると黄泉の国へ行ってしまいます。
そこで魔物と戦い、現世に這い上がるには大変苦労します。

黄泉の国：死後、魂が行くという所。冥土。　　（広辞苑より）

お問い合わせ

■アーケード版『源平討魔伝』フライヤー（裏面）

源平討魔伝 誕・生・秘・話



⬆横モードは飛び移るべき足場の配置がギリギリなので慣れるまでは難しく心臓に悪い。それだけに、うまく先へと進んで新たな鳥居を見つけたりした時の喜びは大きい。



⬆BIGモードでは剣を敵の弱点に当てる繊細な立ち回りが求められる。また、「虎を倒した際にドロップする銭を敢えて取らずに出現を抑制する」などの小技も存在した。



⬅ゲームクリアに必須の「三種の神器」を探し出すというのが本作の謎解き要素だった。三種を集めた上でクリアするためには最適なルートの構築が必要不可欠であり、専門誌の攻略記事を見るのが一番の近道だったが、ゲーム仲間同士での情報交換も楽しかった。ちなみに左の写真は信濃で「草薙剣」を守る三首竜。残りの「八咫鏡」は越前と越中にあり、「八尺瓊曲玉」は摂津と伊勢にある。



➡最初に訪れた時は、いったい何が起きているのかわからなかった、「だじゃれ国」。さまざまなだじゃれが登場。顔は開発者の似顔絵だ。ゲーマーの中にはだじゃれを全て諳んじる者も。

イナムコエンターテインメント）の先進性を感じることができるのです。

景清の目的は鎌倉で待ち受ける頼朝を倒すこと。そのためには47のステージの何処かにある三種の神器「八咫鏡（やたのかがみ）」「草薙剣（くさなぎのつるぎ）」「八尺瓊曲玉（やさかにのまがたま）」を集める必要があります。その入手法は、敵を倒して奪わなければならなかったり、壁の中に隠されているのを見つけなければならないなど一筋縄ではいきません。神器は特定の国に用意されており、プレイヤーは自分の腕前や好みに合わせたルートで取りに行くのです。

広大な世界を様々な経路で探索でき、そこには様々な遊びや探索が散りばめられているというわけで、これは現在のゲームにおけるオープンワールド的な考え方と通じるものがあるように思えます。もしも2017年以降に『源平討魔伝』が復活するとすれば、それはアクションゲームの形式を採りつつ、自由に平安日本を探索するような、ノンリニア（非一本道）的な方向性を持ったものになるのかも知れません。

「最終ボスを倒すために、ステージに隠されたアイテムを探す」のが『源平討魔伝』のアウトライン。本作の2年前に同じくナムコから発表された『ドルアーガの塔』に通じるものがあるようにも思えます。ただ『ドルアーガの塔』が塔という閉鎖空間で展開するのに対し、『源平討魔伝』は日本という開かれた場所が舞台。また『ドルアーガの塔』は各フロアに隠されたアイテムを手に入れ続けないとゲーム進行がかなり困難になる（例えば、「バランス」無しに「ハイパーガントレット」を取ろうとすると剣が抜けなくなる。「ブック・オブ・キー・ディテクト」が無いと鍵が見えなくなる。「ブルーリング」を取らないと、迷路内を縦横に走るウィル・オー・ウィスプに触れるとミスになる。また、特定のアイテムがないと先のアイテムを取れない場合も少なくない）のに対し、『源平討魔伝』はアクションの腕があれば三種の神器が揃わなくともとりあえず最終面までは行くことが可能です（但し、最終ボスの頼朝にトドメを刺すことはできない）。そうした意味で『源平討魔伝』は、アクションゲームと謎解き（隠し要素）の融合について『ドルアーガの塔』と対照的な答えを出した作品といっても良いのではないでしょうか。

飛び交う噂と、衝撃の結末

ゲームに謎を散りばめた『ゼビウス』『ドルアーガの塔』の後に出たナムコ作品だけあり、プレイヤー側も謎や隠し要素を探すべく色々と試してみるようなところがありました。

こうしたやり込みに応えてくれたのも『源平討魔伝』の楽しさ。「黄泉の国」にある意味ありげな血の池に、本当にゲーム的な機能が隠されていたり（P.6写真参照）、横モードのステージを奥へ奥へと進んでいくと「よくもこんなところまできおったな」というメッセージが出たりといった隠し要素があり、プレイヤーを盛りあげました。

こうして発見された隠し要素の情報はゲームセンターの常連達が内々に共有するのが常。それ以外の一般プレイヤーはたまに秘密が漏れてくるのを待つか、専門誌に記事が掲載されるのを待つしかなかったのです。

そんな状況でしたから、虚実入り交じった様々な噂が飛び交いました。曰く「弁慶の弱点は〝弁慶の泣き所〟ことスネである」「菖蒲を取った時に手に入る『愛』が無いと、最終面をクリアできない」「『愛』を取らずに頼朝を倒すと、何か特別なことが起こるらしい」。こうした噂を検証するのは、友達と一緒に普段とは違ったゲームプレイをするということでもあり、そこには体験の共有とコミュニケーションという楽しさがありました。ガセネタを掴まされたと分かった時も、そう腹が立つこともなかった、幸せな時代だったのです。

こうして景清は苦難を乗り越え、三種の神器を集めて頼朝を討ち取ります。悲願を果たした景清ですが、勝ち誇ることもなく倒れ伏し、その身体は桜の花びらとなって散ってしまうのです。後には勝者も敗者も残らない「神も悪魔も降り立たぬ荒野」が広がるばかり。

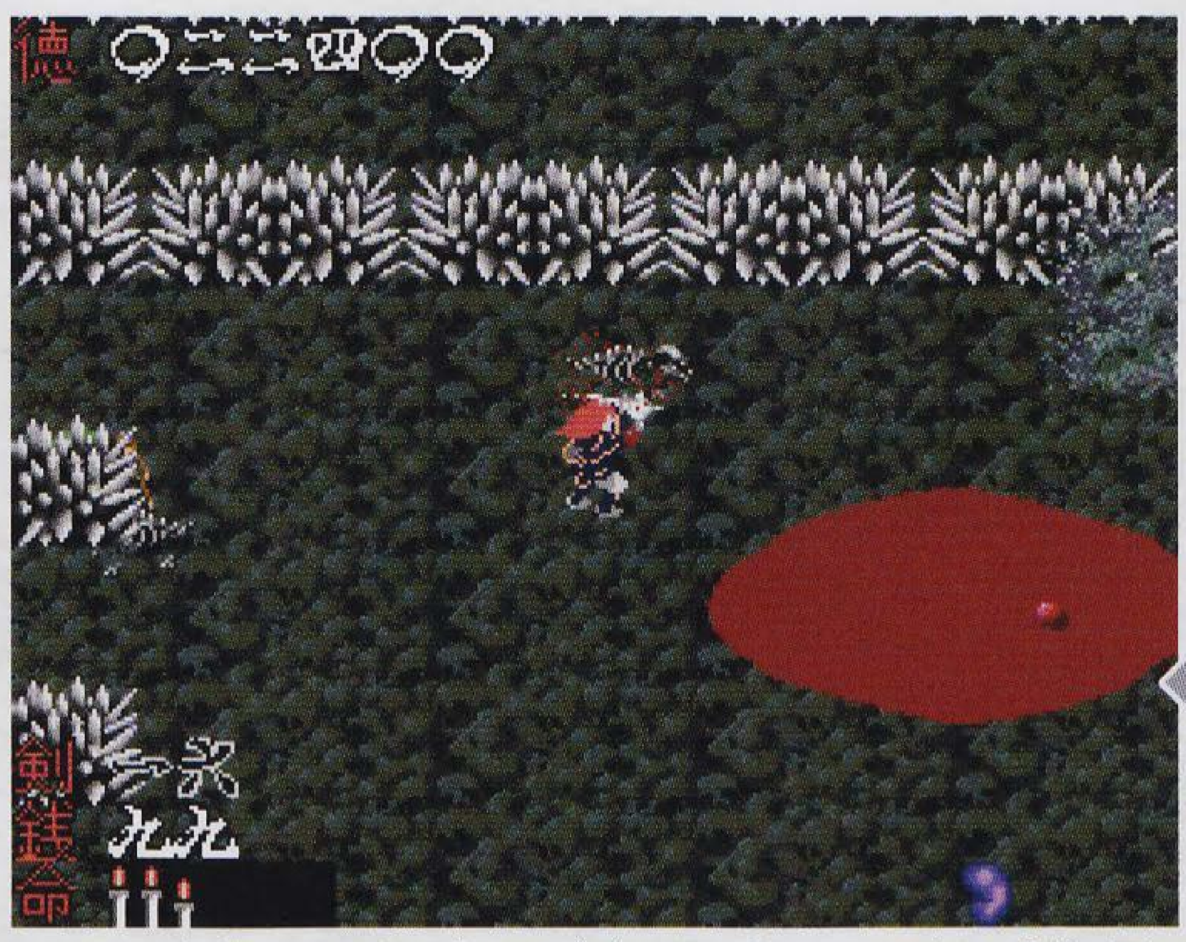
盛者必衰、そして諸行無常。エンディングを見



⬆本来はスクロールしていくマップ画面をつなげてみたのが上の写真。地獄から蘇った景清は、宿敵・頼朝を討つべく、京都そして鎌倉へと戦いながら駆け抜けていく。その道中をモチーフに、ファミコンではコンピュータボードゲーム版『源平討魔伝』も登場し、ファンに驚きをもって迎えられた。

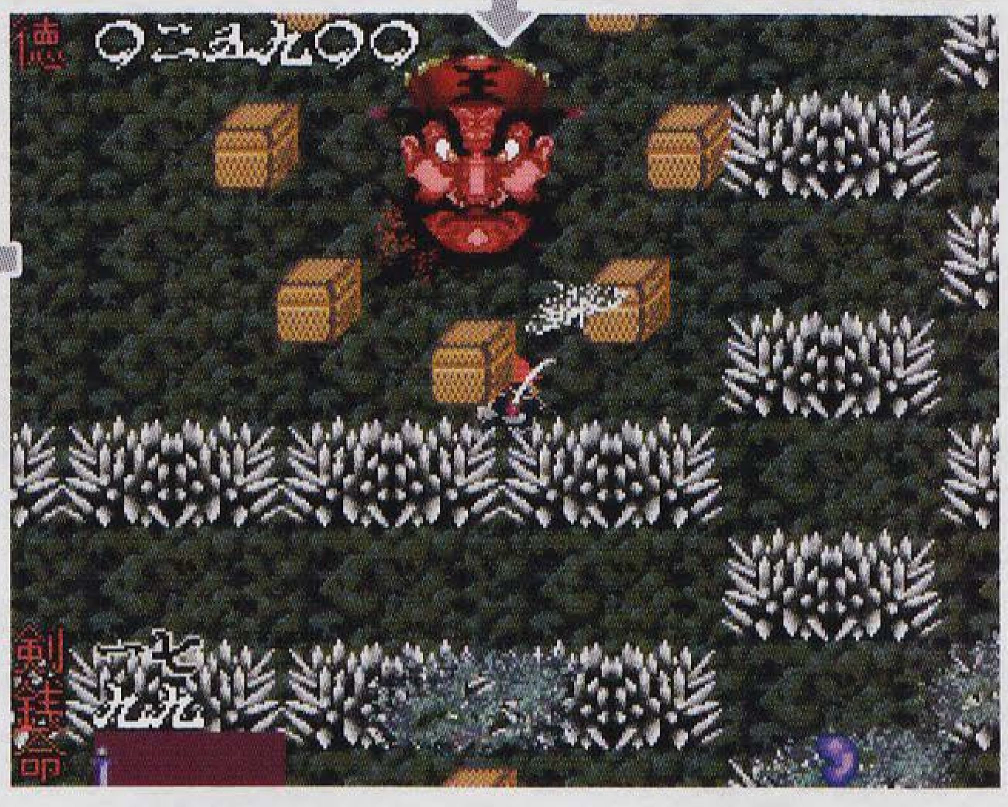


⬆淡路、美作、志摩、佐渡の4つの国はボーナスステージ。お釈迦様が玉をたくさん投げてくれるので必死に取る。玉の種類は、紫色は剣力があがり、緑色は銭が増え、青色は命が回復し、茶色は命の上限が上がるので一番重要。









↗↗➡⬆横モードで穴に落ちると黄泉の国に落とされてしまう。現世に戻るには閻魔大王のもとで「生」と「死」のどちらかが入ったつづらをあけて「生」を引き当てないといけない。しかもプレイ時間が長いほど「死」のつづらが増える。確実に地上に戻る隠し技として銭を七〇以上持って血の池に入ると所持金全額と引き替えに「じごくのさたもぜにしだい」のメッセージとともに地上に戻れる、というものがあった。だが時間経過によってはできないこともある。

る度に厳粛な気持ちになるプレイヤーもいたことでしょう。

語り継がれる異色の名作はいかにして生まれたのか?

散りゆく景清の気持ちはどんなものだったのか。なぜ景清は現世に残らなかったのか。それが地獄からよみがえりし者の運命だったというのか。エンディングは謎めいたもので、その解釈はプレイヤー個人に委ねられます。『源平討魔伝』がなしたのは、「モニターを通し、プレイヤー一人一人の心に物語を見せる」ということでした。こうした試みがあったからこそ、30年を越えて人々の心に残り、名作として語り継がれているのです。ぬばたまの闇に包まれたときや、絵巻物を目にしたとき、そして源氏や平氏といった名を耳にしたときなど、折に触れて『源平討魔伝』の記憶は蘇り、当時の熱狂と、あの物悲しくも美しいラストシーンをリフレインさせ続けるのです。

ゲームをプレイしクリアするだけでも深い印象を落とした『源平討魔伝』ですが、プロモーション面でも話題に欠きませんでした。展示会やナムコ直営のゲームセンターなど、見られる場所が限られてはいましたが、アーケードゲームとしては初の特撮とアニメによる豪華なプロモーション映像が制作され公開されていたのです。それらの迫力は『源平討魔伝』が過去に例のない大作であるということを見る者に印象づけていました。

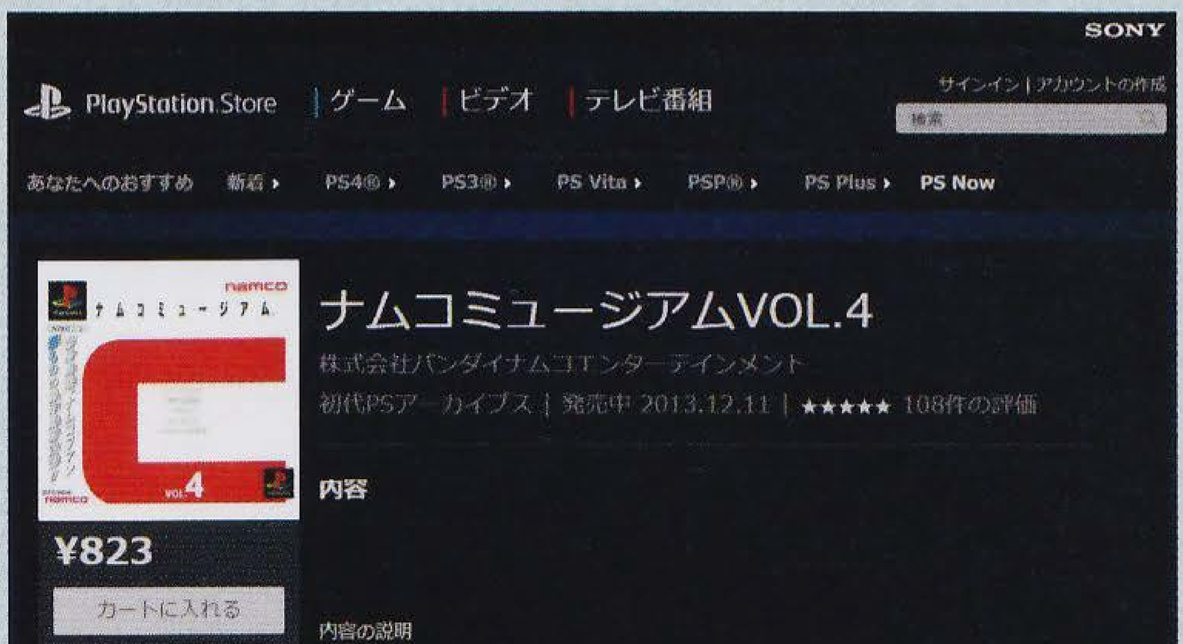
「アーケードの王者ナムコらしい大盤振る舞い」というだけでは説明の付かない、豪華で凄まじい熱量と物量。

果たしてそれらが生まれた背景には何があったのか? そこには、どれほどまでに熱い情熱と情念が秘められていたのでしょうか?

30年を経ても忘れられない、語り継がれる名作としての『源平討魔伝』。本特集では開発と制作に関わられた当時の中心人物たちにお話を伺うことで、その誕生秘話を探ります。

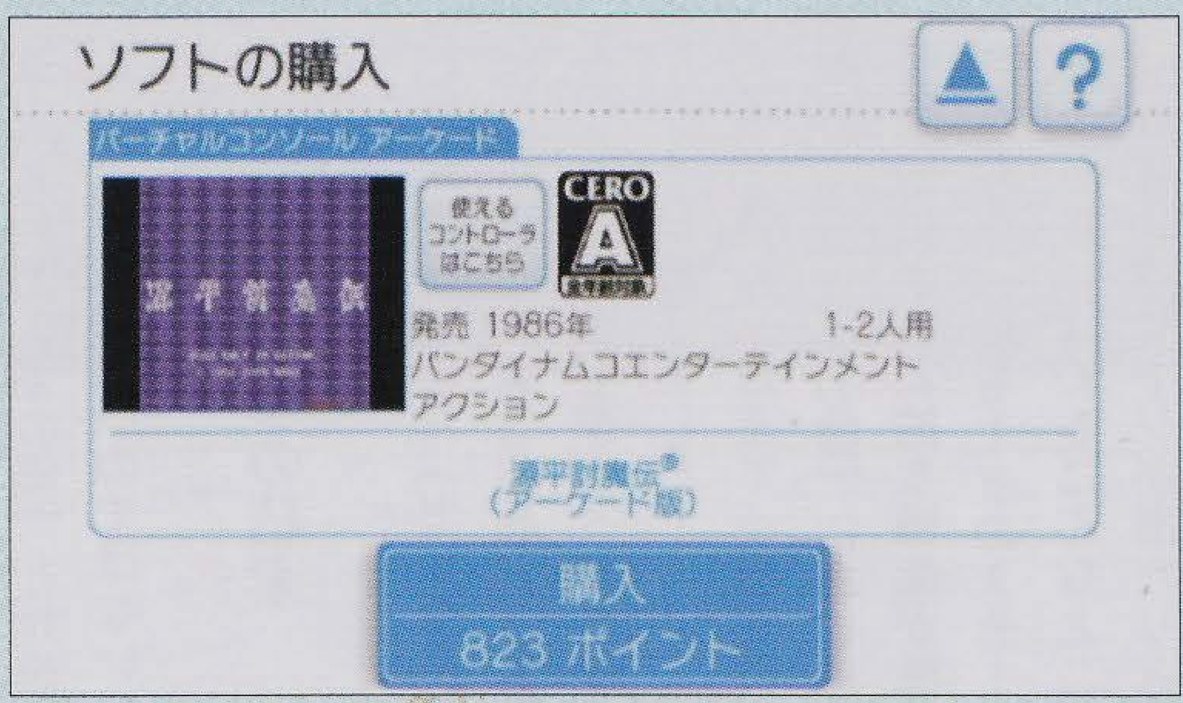
今『源平討魔伝』をプレイするには?

30年前のゲームであるため、遊びたくても稼働しているゲームセンターが近くにない……という方々も多いでしょう。そんなときは入手しやすくて安価に遊べる、家庭用移植版のダウンロード配信がおすすめです。



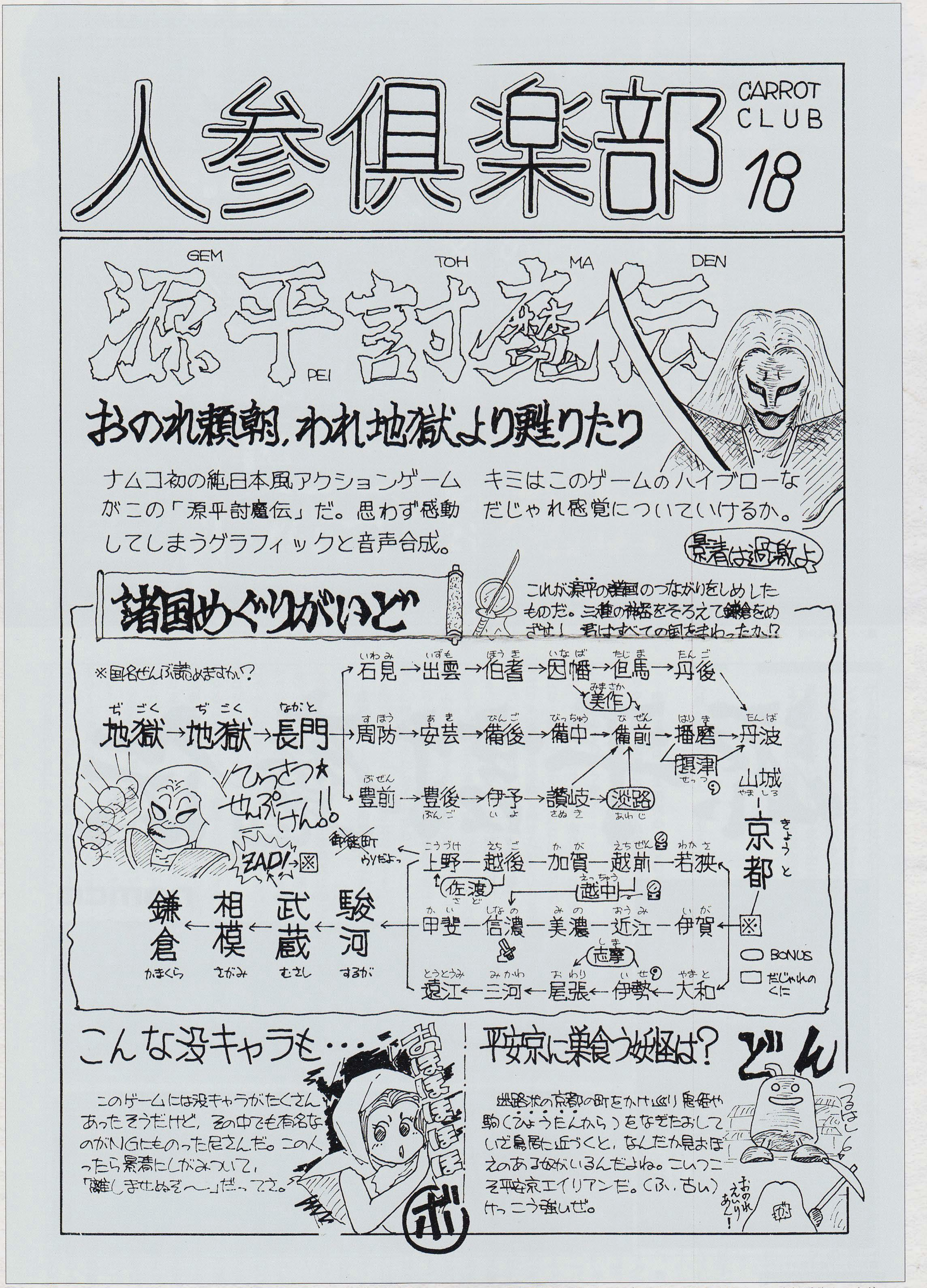
初代PSゲームアーカイブス『ナムコミュージアムVOL.4』

- ■対応機種:PS Vita/PlayStation 3/PSP
- ■発売:バンダイナムコエンターテインメント
- ■価格:823円(税込)



Wiiバーチャルコンソールアーケード『源平討魔伝(アーケード版)』

- ■対応機種:Wii/Wii U(Wiiモード)
- ■発売:バンダイナムコエンターテインメント
- ■価格:823ポイント(税込)



人参倶楽部 CARROT CLUB 18

源平討魔伝 GEM PEI TOH MA DEN

おのれ頼朝，われ地獄より甦りたり

ナムコ初の純日本風アクションゲームがこの「源平討魔伝」だ。思わず感動してしまうグラフィックと音声合成。キミはこのゲームのハイブローなだじゃれ感覚についていけるか。

景清は過激よ

諸国めぐりがいど

これが源平の諸国のつながりをしめしたものだ。三種の神器をそろえて鎌倉をめざせ！ 君はすべての国をまわったか!?

こんな没キャラも…

このゲームには没キャラがたくさんあったそうだけど，その中でも有名なのがNGにものった尼さんだ。この人ったら景清にしがみついて，「離しませぬぞ〜」だってさ。

平安京に巣食う妖怪は？

碁盤状の京都の町をかけ巡り鬼蛙や駒（ひょうたんから）をなぎたおしていざ鳥居に近づくと，なんだか見おぼえのある奴がいるんだよね。こいつこそ平安京エイリアンだ。（ふ，古い）けっこう強いぜ。

■ナムコ直営ゲームセンター「キャロット」の店頭で配布されていたフリーペーパー「人参倶楽部 -CARROT CLUB-」の『源平討魔伝』初登場時の号。（発行時期：1986年　発行元：ナムコ東京西事務所　※当時）



■アーケード筐体用　インストラクションカード②　※資料協力：KVC



■アーケード筐体用　インストラクションカード①　※資料協力：KVC



■アーケード筐体用ステッカー







中潟憲雄 × 高橋由紀夫

「源平プロ」の開発スタイル

源平討魔伝 誕生秘話 壱

Profile なかがた・のりお

ナムコ在籍時に『源平討魔伝』『超絶倫人ベラボーマン』『未来忍者』など数多くのアーケードゲームやファミコンソフトの音楽制作を経て退職後、メルダック、KAZeを経て独立。現在はゲーム開発会社デジフロイドの代表取締役を務め、近年は音楽活動も再開している。

Profile たかはし・ゆきお

ナムコ在籍時に『バラデューク』『源平討魔伝』『爆突機銃艇』等の企画とグラフィックを担当。ナムコ退社後はプログラマーの故・大久保良一氏と共にトムキャットシステムを設立し取締役を務めた。ゲーム脚本家としても活躍。

ゲームの最先端がゲームセンターの独壇場であった80年代。ナムコ（現・バンダイナムコエンターテインメント）のゲームはプレイヤーたちに常に革新的で斬新な刺激を届けてくれた。とりわけ『源平討魔伝』は追随する作品が少ないことからも、当時から異端の作品であったと言えるだろう。その異端の作品はいかにして生み出されたのか？ 当時、企画や音楽に関わった中潟憲雄氏、グラフィックや企画に関わった高橋由起夫氏に、異端の作品の誕生秘話を聞く。

取材＝hally（VORC）／八木貴弘（スーパースイープ）／山本悠作（編集部）

入社から『源平』に至るまで

――中潟さんは学生時代からプログレッシブ・ロック方面で活躍しておられましたが、そこからナムコに入社する経緯というのは、どのような感じだったのでしょうか？

中潟　もともと僕は大学卒業後、地元に帰って教員になる約束で親から東京に出されたのですが、やはり東京で音楽活動を続けたいという葛藤が終始あったんですね。ナムコが音楽の募集をやっていることを知ったのは、夏の教育実習が終わってからです。たまたま大学のロックサークルの友人がナムコを受けていて。「中潟、お前もゲーム好きだろう？ 音楽の募集があるからちょっと話を聞きに行ってみたら？」と言われたので、デモテープを持って行ったら採用されたんです。

――最初はゲーム部門の所属ではなかったそうですね。

中潟　入社してみたら所属が事業課になっていて（笑）。事業課はロボットイベントを運営するセクションで、ロボットがミュージカルをするというロボットバンド「P-CPAC（ピクパク）」のプロジェクトをやっていたんですね。そっちの音をやることになって、音楽とシナリオの一部と演出関係、あとは声優さんの声録りなどを約一年間やりました。

それが終わったあと、キャラクター事業をやりたくてデザイン課に進言して『マッピー』の下敷きやTシャツといったキャラクターグッズの担当を3～4ヵ月させていただいたんですが、これは才能がなかったらしく怒られてばかりで（笑）。ちょうどそのときに、サウンドセクションの慶野（由利子）さんが産休に入られて、小沢（純子）さんひとりだけになってしまい、ものすごく忙しくなりまして。それで手伝うことになり、ゲームセクションで音を担当することになりました。最初は慶野さんがやりかけていた『バラデューク』の仕事を引き継いで、そのあとファミコンのほうもやることになって。『超時空要塞マクロス』から始まって、以降『ファミリースタジアム』『バベルの塔』『ファミリーボクシング』をほとんど同時進行でやりながら、その裏でアーケードの『モトス』も動いているというふうに、どんどん忙しくなっていくんですが、そのころに同期の大久保良一くん（プログラマー）と高橋くんから「あるゲームを秘密裏に、ゲリラ的に作ってるんだけど、一緒にやらない？」と誘われて。話を聞くとすごく面白そうだったんでぜひぜひって感じで参加させてもらったんですね。それが『源平討魔伝』（以下『源平』）だったんです。時期的には『サンダーセプター』と並行してやっていましたし、その他には試作開発機の音楽なども担当していました。

――高橋さんは中潟さんと同期だそうですね。

高橋　私は特に何志望っていうわけではなかったんですが、当初からデザイン担当でした。最初にやったのは『ドラゴンバスター』のドット絵とかかな？ その次が『バラデューク』で、そこから『源平』です。当時のゲーム開発って、会社全体での戦略とかまるでなくて。いや、上のほうは考えてたのかもしれないけど、我々がいる現場にはまったくそういうのは関係なくて。どんなゲームを作るかっていうのは、基板の性能ありきで決まっていました。『バラデューク』のときは出せる色数がかなり増えたんですね。それを活かすにはどうすればいいかって考えたとき、これならヌメッと

した絵が描ける。それなら当時流行っていた映画『エイリアン』的な世界が向いてるんじゃないかと思って、そんな風に描きました。『源平』のときもやはり新しい基板がまずあって、スクロール面も多いし、さらに色数も増えたし、デカいオブジェクトや背景も出せる。じゃあとにかくデカいものがグルグル動くゲームを作ろうっていうことで、大久保さんたちと詰めながら、ああいうゲームにしていった感じですね。

ゲームに先駆けたプロモーション音楽と映像

――『源平』のまず異色なところは、ゲームの制作と並行して、プロモーション用の音楽や映像がさかんに制作～発表されていたことですね。そんな制作スタイルは、当時他にありませんでした。

中潟　『源平』のテーマ曲は、企画が立ち上がった当初に「まずはガツンとしたテーマ曲を」と思って作ったものです。ナムコでは企画を正式に動かすかどうかを決める社長プレゼンというのがあったんですが、そのときに大きなステレオスピーカーを使って大音量で鳴らそうと。ありがたいことに、中村社長（ナムコ創業者、故・中村雅哉氏）にはすごく気に入ってもらえました。

　その後くらいから『ラジオはアメリカン』（ナムコが単独スポンサーを務めていたAMラジオ番組）関連でゲーム音楽のライブ活動をやるようになって、そこからゲーム音楽のレコード化にも取り組むようになります。アルファレコードの『スーパー・ゼビウス』以降、レコード化がしばらく途絶えていたので、それをまた作りたいっていう思いがあって、ナムコの中村社長の弟さん（中村歓氏。『ラジオはアメリカン』を制作していた株式会社PRPの経営者だった）に相談に乗っていただいて、ビクターさんを紹介していただいて。それで企画立案して『ビデオ・ゲーム・グラフィティ』シリーズを作ることになったんです。どうせだったらプロモーションの意味も兼ねてということで、そこに『源平』のテーマ曲を入れさせてもらったんですね。



↑プロモーション映像の撮影時の写真。ゲーム内容と同様に、景清が道中を駆け抜けていくシーンがふんだんに盛り込まれている。

――プロモーション映像に関しては、実写版とアニメ版の二種類がありますね。最初に作られたのは実写版でしょうか？

中潟　そうですね。『ビデオ・ゲーム・グラフィティ』の完成後、社長室の働きかけで、社内に映像プロジェクトが作られたんです。で、僕もそのメンバーに入って映画作りの研究を始めました。源平のキャラクターデザインを手掛けた穴田（悟）さんも、映画好きだったので参加していました。

　そうこうするうちに『源平』のプロモーションビデオを作らなきゃっていう話が出てくるんですけど、「普通に作ったらつまんないね」ってことになって。穴田さんとも「やっぱり映画だよね。だったら実写でやりたいよね」って話しになり、社長室に直談判しに行ったんですよ。

　映像プロジェクトでは当時、毎週のように会議をしていましたが、具体的に何をするかなかなか決まらなくて。アイデアはいろいろと出てくるんですが、何か物を作らないことには先に進まないぞという感じになっていたんですね。それでその最初の実績になるものをということで、予算を20万円もらって、自分たちで『源平』のプロモーション映像を作りはじめるんです。数人で房総半島を回ったり箱根行ったりして、ロケーションは無許可で突撃撮影（笑）。もう何回も怒られましたよ。知らないうちに自衛隊の演習場の中に入っちゃって「そこは弾が飛んでくるから危ない」って警察に怒られたこともありました（笑）。

――撮影期間はどれぐらいでしょう？

中潟　2ヵ月半ぐらいかかったかな？　本社の東脇に築30年ぐらいの古いアパートを一棟借りして、その壁一面に法隆寺をみんなで夜なべして作って、魔人もラテックスで着ぐるみを工作して。ちなみに、その間僕はほとんど会社に出ていないんですよね（笑）。

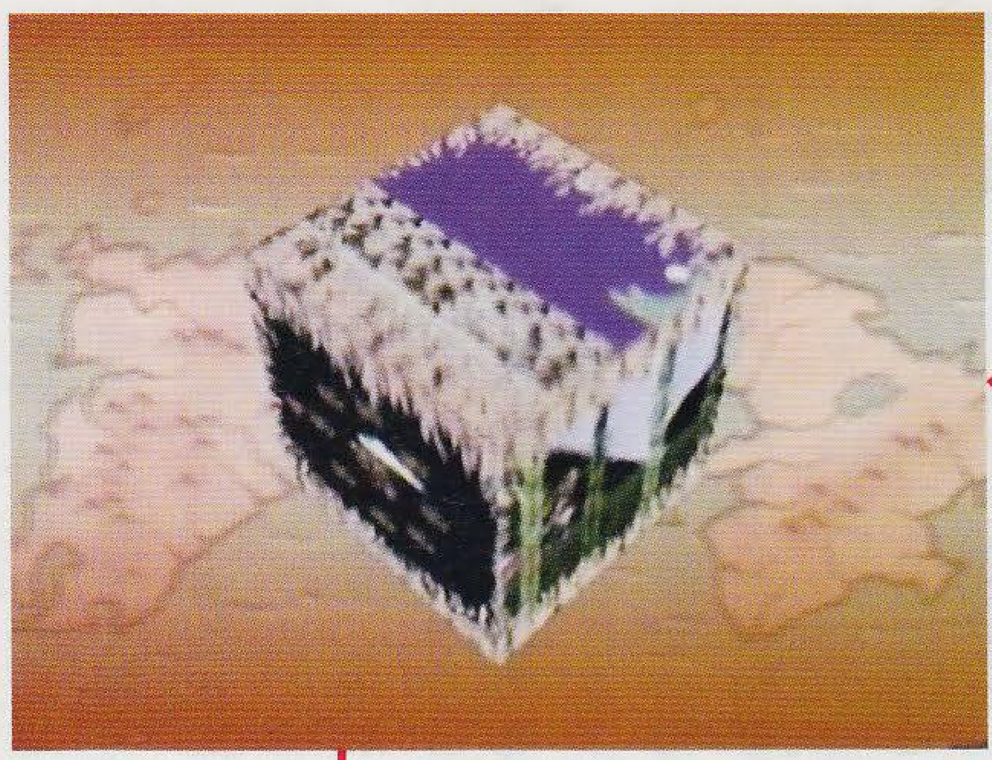
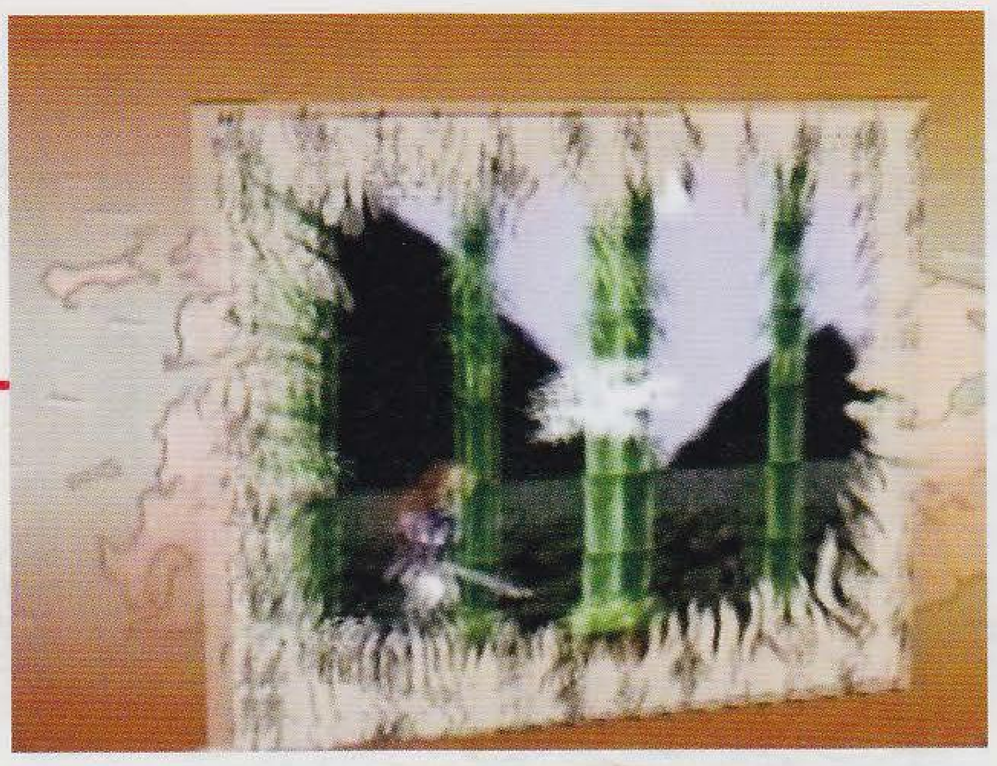
――爆発シーンとかもありましたよね。

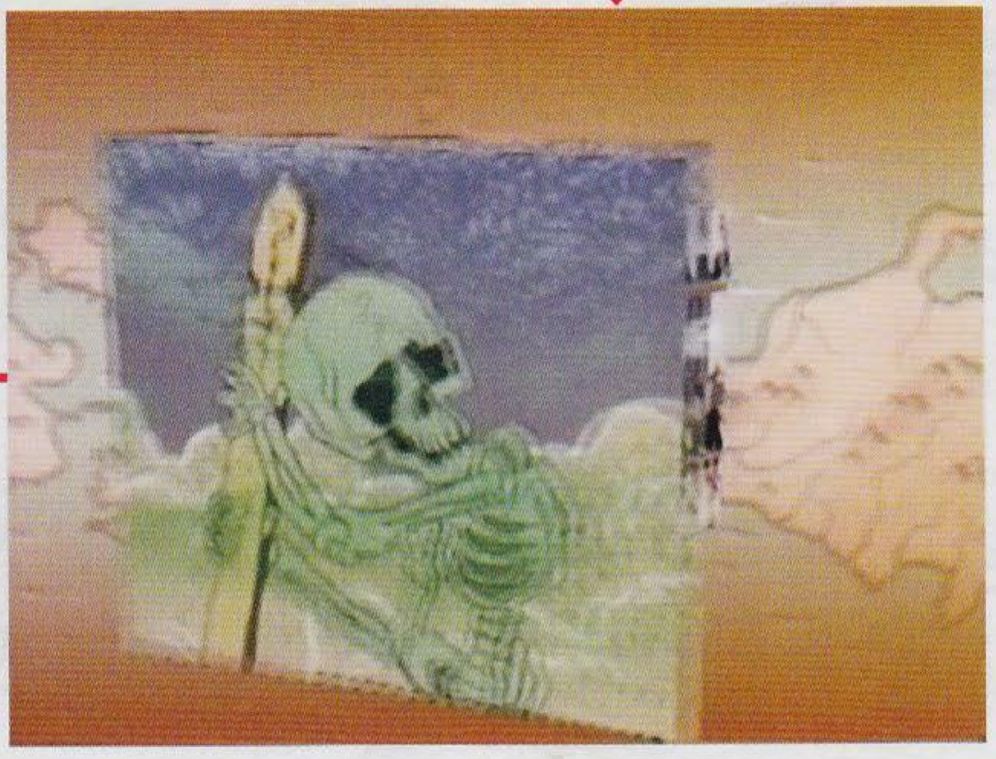
中潟　ガソリン爆発って免許を持ってないとできないんですね。火薬も使うので。それで当時自主制作映画界の頂点に立っていたアマチュア監督の



↑「遊び」をクリエイトするにはガソリンと爆発も必要。すぐ横に社長のベンツがあっても怯んではいけない。

源平討魔伝 誕・生・秘・話




雨宮監督の担当したプロモ映像は、回転する正六面体の各面にそれぞれ映像が再生され、それが画面にあわせて拡大・縮小することでゲーム映像とアニメ映像が切り替わっていく。ビデオ合成が効果的に使われていたのだ。

中島志津男さん（『ゴジラ』の映画を自主制作していたことで知られる）に協力を仰いでいます。ナムコ本社の駐車場裏で、社長のベンツの隣で爆発を撮るとか、とんでもないことをやらかしてましたね（笑）。そんなこんなで出来たのが、あの『快傑ライオン丸』みたいなビデオなんです。

――アニメ版のプロモーション映像はどういう経緯で作られたのでしょうか？

中潟　映像プロジェクトの会議には、穴田さんの学生時代の先輩だった雨宮慶太さんが時々顔を出してくれるようになったんです。で、「中潟くんがそんなに頑張ってやってるんだったら俺も協力するよ。そっちが実写なら俺はアニメーションで」と言ってくれたので、ふたつの方向性で二本同時に作ることになったんです。そっちはそっちで穴田さんが申請を出して予算をとって。雨宮さんは当時、円谷とか東宝で光学合成をやってる有名なプロダクションにも顔を出していて、これはどう見てもCGで作ったんじゃないかというレベルの手描きアニメーションの光学合成をやってたんです（下写真参照）。そういうすごい技術を持っていたので、アニメーションを主体にしつつ一歩違う方向性を持った映像を作り上げることができたんですね。雨宮さんのプロモーション映像は、社長室の映像プロジェクトがどこまでできるかを社内評価するうえでの、ひとつの試金石になったと思うんです。結果、社長からも評価され、そのクオリティの高さが『未来忍者』の映画化に結びついたんじゃないかなと。

――アニメパートには、ゲームからは見えない独自の設定が見えてきます。たとえば義経、最初は人の形をしてるんですけど、一瞬だけ化け物の姿になり、そこからゲーム中の姿になるじゃないですか。あれで「ああ、魔物に取り憑かれているのね」というところがわかる。

中潟　もともと魔物に取りつかれてる設定ってあったんだっけ？

高橋　ないです。そんなシーンあったのかと、いま知りましたよ（笑）。

中潟　だから雨宮さんが自分なりに「こうなのではないか？」と解釈して、そんな風にしたんだと思いますね。ゲーム制作側から「こういうふうにしてください」という話は一切していないので。そもそも誰かが全体の設定をトータル的に管理したりディレクションしたりっていうことが、『源平』ではなかったですね。ただ穴田さんはビジュアルコンセプトを自分なりに打ち立てていたので、自分の中で「こうあるべき」みたいな像はしっかり持っていました。

高橋　それでもときどき大久保さんあたりが勝手に（穴田さんのコンセプトに反するようなことを）やっちゃうのもあって。よっぽど腹に据えかねた場合は、穴田さんがやってきて激怒する（笑）。

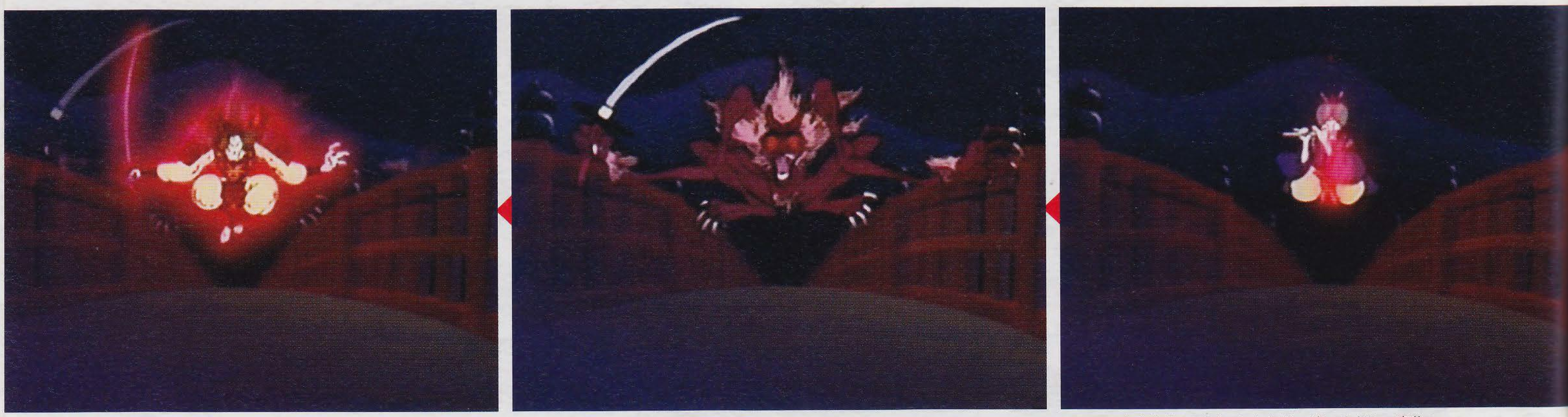
――そういう意味ではイメージの統一ができていたといえそうですね。

中潟　いやまあ、できていたというか何というかね（笑）。

高橋　「穴田さんがあんなに怒るんなら余計なことはやめておこうか」というところですね（笑）。

――それにしても中潟さんは、ライブにレコード制作に映像制作に……とやりながら、並行して本業のサウンド制作もやっていたわけですよね。そちらはそちらで、何本も掛け持ちで。もう常に大忙しだったのでは。

中潟　だから高橋くんとか大久保くんには迷惑かけたなと思います。僕はあんまり「源平プロ」にいなかったんですよ（笑）。迷惑といえば、『ゲーメスト』さんにもいろいろ……。当時ナムコは社



↖↖ ↖ ↑牛若丸と呼ばれた少年期の姿で登場し、魔物の姿を現したのち、人の姿に変化する義経。名セリフ「殺してしんぜよう」が脳内に焼き付いたプレイヤーも多いのでは？

員の顔出しも名前出しも厳禁だったのに、僕はそういうの一切無視して勝手に取材を受けたりしていたんです。毎回上から呼び出しを食らって「君はなにを考えてるんだ」みたいな小言をさんざん言われていましたね。まあ、それでもやるんですけど（笑）。

高橋 大久保さんもたまに怒ってたような気がするんだけど、ほかに迷惑かける人が山のようにいたからあんまり気にならなかった（笑）。

中潟 たしかに強烈な人がいっぱいいましたね。

テーマは「怨念」でもシャレになっていなかった

――そもそもこういう企画を立ち上げようと最初に言い出したのは？

中潟 大久保くんになるのかな？ その後強烈に覚えてるのは、穴田さんがいきなりやって来て「今回のテーマは怨念だよ！」って言ってたことなんだけど（笑）。

高橋 源氏平氏っていうのは最初から決まってたんだよね。世間ではどっちかって言ったら源氏が善の扱いじゃないですか。だからそれに対抗するかのように平氏で、かつ面白い人っていうのを探して。

中潟 景清という具体名を出してきたのは高橋くんだった気がする。

高橋 いろいろ候補はあったんだけど、最終的に景清かなって。（平）将門っていう線もたしかあったんだけど、それはマジでやばいだろうと思って。

中潟 さすがにそこは避けましたよね。

――それでも、製作中は怨念としか思えないエピソードがいろいろあったそうで。

高橋 僕とか大久保さんとか、何人も交通事故に遭ったんです。

中潟 高橋くんはバイク燃やされたりもしたしね。あと変なデキモノができた人もいた。プロモーションビデオの撮影中に、千葉の海岸の岩場で転んでしこたまケガしたところが化膿して膿んで、ずっと治んなかったという。

高橋 あれが一番リアルな祟りっぽかった。

中潟 そうそうそう。怖かったよね。

高橋 でも「怖いから止めよう」とはぜんぜん思わなかった。弱い奴から死ぬだろうと思って（笑）。

中潟 そうね。どちらかというと、面白がっていたかも（笑）。

――みなさんで御祓いに行ったとか、そういうこともありましたか？

高橋 私は行かなかった。

中潟 表立っては行ってないんだけど、プロモーションビデオを作るときにそのへんの神社に行くぐらいはしました（笑）。ちゃんとしたものはやってないね。ただ、始めるときに3人で京都旅行に行ったんですよ。あれは大久保くんが申請書を出してくれたのかな？ 画期的だったんですよ、なんの実績もない若造3人が会社のお金で京都旅行に行ってきますって（笑）。

高橋 一応、市場調査っていう名目でね。だから京都あたりのゲーセンも言い訳程度に見てきて。

中潟 観光名所に行って写真を撮ったりもして。石舞台古墳とかね。そういう大義名分はあったんだけれども、実際にそれが『源平』に資料的に活かされたかというと……？ まあ、あったとは思いますけど、一番大きかったのはたぶん「やる気が出たこと」じゃないですかね（笑）。

――京都には行っても、鎌倉には行かなかったそうですね。

中潟 そうそうそう。そんな余裕なかったですからね。

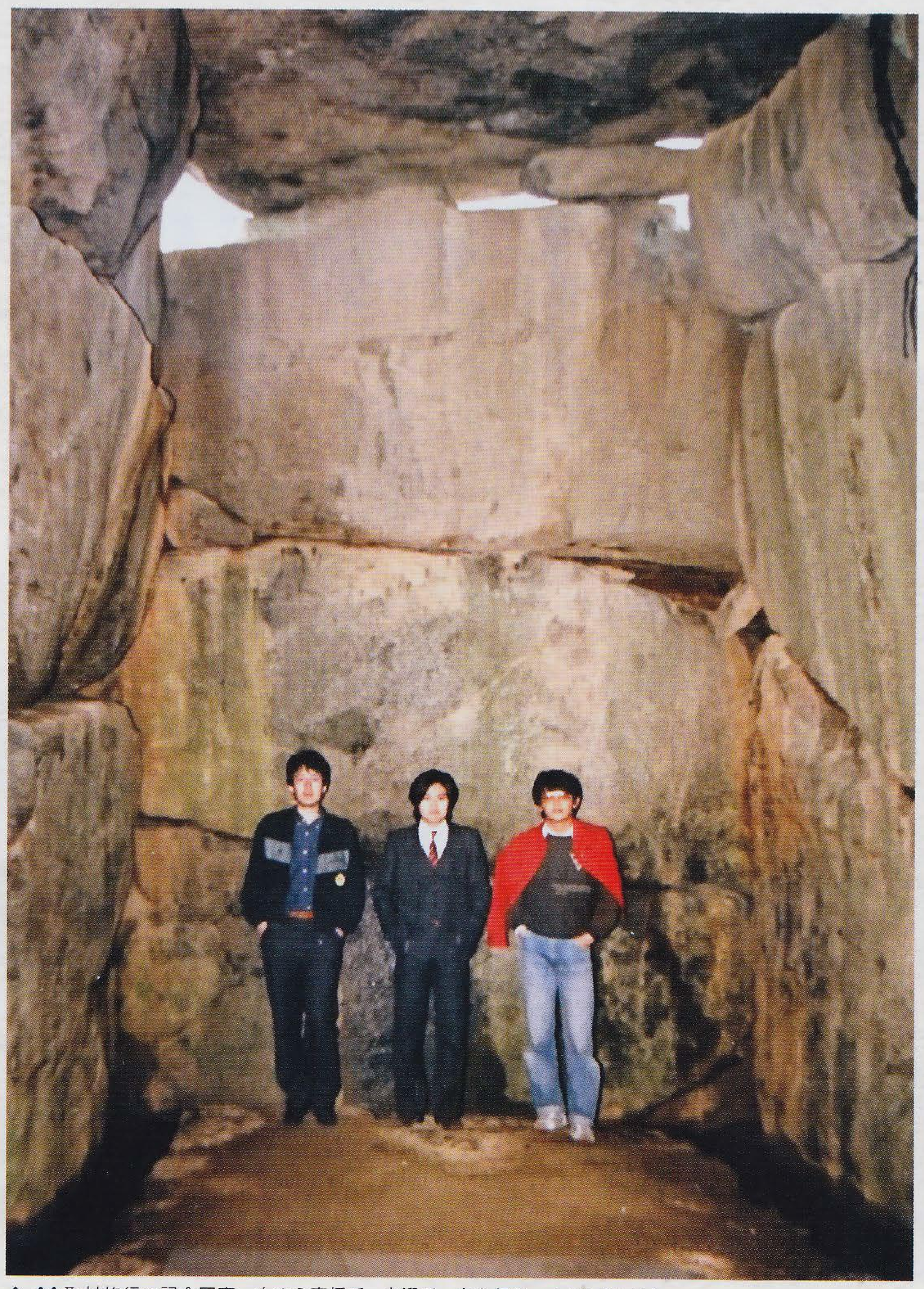
――資料としては他にどのようなものを用いておられたのでしょうか？

中潟 高橋くんは景清の歌舞伎の単行本みたいなのを持ってきてたよね？

高橋 実家から持ってきたやつね。たくさん積んでましたよ。

中潟 そういうのを参考にしたところはあったと思いますね。





↑↑取材旅行の記念写真。左から高橋氏、中潟氏、大久保氏。とても楽しそう。



↑同じくナムコの『妖怪道中記』では「妖怪汁」を食べるとパワーが4ポイント回復する。現実でも美味しいものを食べると「やる気が出る」のだ！

源平討魔伝 誕・生・秘・話

『源平討魔伝』というタイトルの由来

――『源平討魔伝』というタイトルは非常に個性的ですが、最初は『源平』の2文字だけだったそうですね。

中潟　そうですね。そこから3人で話し合って、いろんな候補を組み合わせて『源平討魔伝』になったんだよね。

高橋　候補は他に『源平〝倒〟魔伝』とかありましたね。当時は「濁点理論」っていうのがあって。『ゼビウス』とか『ミスター・ドゥ』とか、売れるゲームには絶対に濁点がついてる。だから最後は「伝」だろうとかね。

――『源平』は特に顕著ですが、この頃のナムコのアーケードゲームは、海外市場をまったく（あるいはほとんど）意識していませんよね。このあたりは当時の同業他社と大きく違うところだと思います。

中潟　マーケティングから出たゲームじゃないですからね。そういうことをやれという人も社内にいなかった。

高橋　マメにやってる人もたしか1人はいたと思うけど、ぜんぜん相手にされていなかったし、こちらが「なるほど」って思えるような意見は一回も聞いたことがない（笑）。

中潟　今のゲーム会社じゃそういうわけにはいかないですよね。まずマーケティングありきで「どうやったら話題性があるか」とかそんな発想からゲームが降りてくる。でも最終的に人の心を動かすようなものはそうではなく、少人数でもいいから「こんなものをやりたい」という純粋な創造意欲から生れ出たものだと思うんです。当時のナムコは、遠藤（雅伸）さんの頃からそうだったと思います。それで素晴らしいものを残してきた。

キャラクター原案とグラフィックスの実際

――ビジュアルのコンセプトは、結構時間をかけて詰めていたのでしょうか？

高橋　いえ。行き当たりばったりですよ。穴田さんが描いてくれた敵キャラのイラストの出来がよかったので、基本的にはその感じをそのまま出しています。コンセプト面で最初から決まっていたのは、和風っていうことだけですね。色数も増えて渋い配色とかもできるようになったので、それを活かすにもやっぱり和風だよねっていうのはあったんですけど、アートディレクターとかいないから、色の統一感がぜんぜんない（笑）。そこは、けっこう泥縄式にやった感じも否めないです。もうちょっとなんとかできたらよかったなとは、今見ても思いますね。

中潟　穴田さんはもともと立体のデザイナーだったんですよ。たとえば「つくば博」のコスモ星丸とか、ああいうものを手がけていて。ゲームの人ではないので、ドット絵になったときどうなるかっていう意識がまったくない。『源平』のときも「普通に映画を作りてえな、俺は」って言って、実際映画の設定っぽい感じでキャラを描いていました。それをゲーム用の256×256ドットの大きさに収めるわけですが、どうやってやるかはぜんぶ高橋くんのほうで考えてやってもらうんですね。だけど、穴田さんが見て不満に思うこともあって。

高橋　不満どころじゃないよ。激怒して「バンッ！」って机を叩いて、置いてあった資料がバラバラになったりしたことも1～2回あった（笑）。

中潟　穴田さん、当時ナムコきっての暴れん坊として有名だったんです（笑）。会議室にあったスチールロッカーに拳骨の跡を残していたり、係長相手に喧嘩吹っかけたり、武勇伝がいろいろあって。

――穴田さんのイメージするキャラクター像と、実際のハードウェアにおいて表示できるサイズや色数には、どうしても溝ができてしまいますよね。

高橋　よく覚えているのは、頼朝を描いたときのことですね。あれは僕自身がいちばん気に入っているものなんですけど、実は穴田さんが描いた絵を思いっきり無視していて。穴田さんの原案は、頼朝と義経がかなり似ていたんですよ。



↑義経のゲーム内でのグラフィックは穴田氏のイラスト準拠だった。

中潟　そうそう。兄弟だからっていうことなんでしょうけど、顔までほとんど同じ感じで。彼の中では統一した世界観があったわけなんですが、あれをゲームに落としたらほとんど同じになってしまう（笑）。

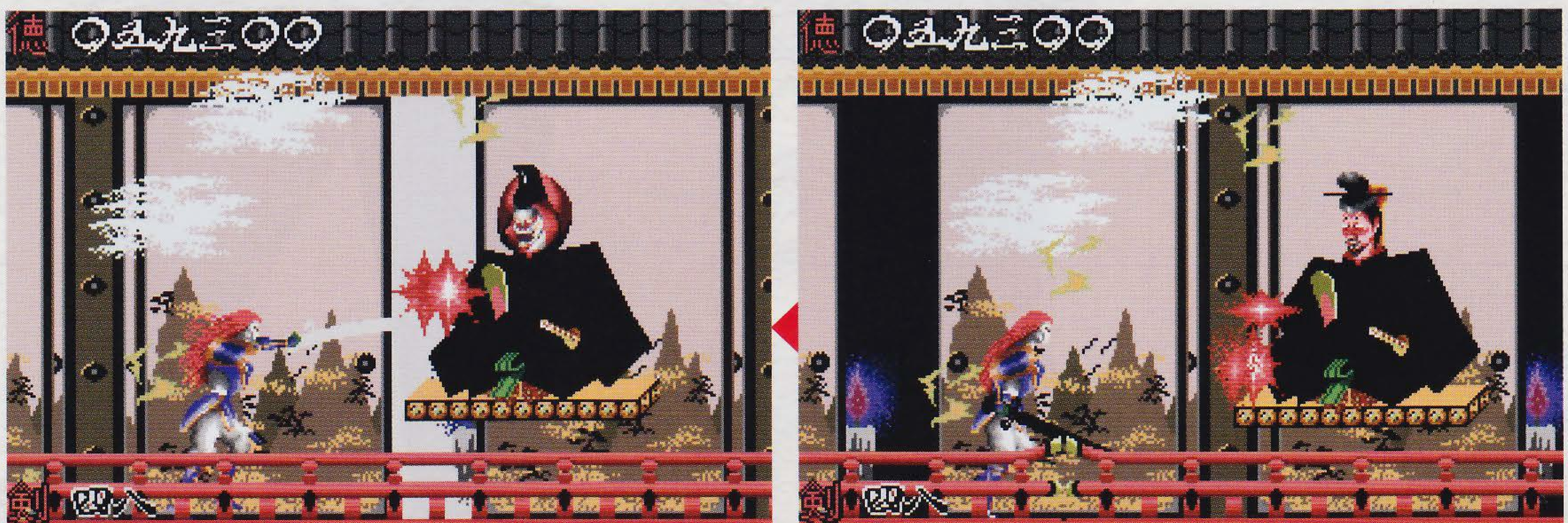
高橋　だから、歴史の教科書に出てくる肖像画をそのまま模して描いたんです。そしたら「バーン！」ですよ（笑）。いや、いくら怒っても、差があんまり出ないんだからしょうがないでしょって。

中潟　高橋くん、よくぞ穴田さんのあれを乗り切った（笑）。

高橋　僕はえらかったと思う。あんなに怖い思いをしたら、たいがいの人は変えちゃうよ（笑）。

中潟　骨があったと思うね。どっちにしても、最終的には高橋くんに任せるしかないんです。そういえば穴田さん、途中で「このキャラ出して」って『龍馬くん』を描いて持ってきてたよね。『がんこ職人』と『龍馬くん』は、穴田さんが企画から造型から声まで、すべて自分でやったものなんですよ。とにかく穴田さんは立体っていうかおもちゃを作りたかったんですね。

――『龍馬くん』はX68000版『源平』にこっそり登場していますが、アーケード版の時点ですでに存在していたんですね。



↑↗大久保氏の描いた頼朝のグラフィックは歴史上の肖像画に近い。ダメージを与えると顔は穴田氏のデザインになる。



穴田氏デザインの義経は赤い鎧で、すでに刀を抜いて構えている。兄の頼朝よりも若干細身で軽装に見えるが、ゲーム中でも身軽に飛び回るので、イメージどおりという印象だ。ゲーム中には、ほぼそのまま高橋氏がドット絵に起こしたデザインで登場している。



こちらは穴田氏デザインの頼朝の鎧姿。弟の義経と外見も鎧も似ているがアーケード版本編ではこの鎧姿で姿を見せることはなかった。このデザインの頼朝は、後にファミコン版『源平討魔伝』とPCエンジン版『源平討魔伝 巻ノ弐』で、それぞれ登場することになる。



↑当時ナムコから発売されたエモーショナル・トイ『はげまし人形 龍馬くん』と『がんこ職人』の広告。これらの玩具は穴田氏によって企画されたものだった。

『源平』ビジュアルの制作風景

――『源平』のグラフィックスは高橋さんがお一人で？

高橋　いえ。『バラデューク』まではほとんどひとりで描いてたんですけど、システム86基板では（その十倍以上のキャラクター容量があるので）ひとりでは無理になってきて、それこそ泥縄式にでもアルバイトを雇ってこなきゃっていう状況でした。そのころからゲームの専門学校というものができてきていて、そこの生徒を大量に雇うんですけど、これが10人のうち1人ぐらいしか使いものにならない（笑）。たとえばとある女の子は、何ヵ月もかかって描いたのが、鳥居だけだったっていう。ハードディスクをやたらと初期化する人とかもいましたね（笑）。

中潟　あと、何度も足でPCの電源を引っこ抜いてデータ消しちゃう人とかもいたね（笑）。

――当時はどのような環境でグラフィックスを入力していたのでしょうか？

中潟　グラフィックジグ（Z－G）っていうナムコ社内で作った入力装置を使ってたけど、大変そうだったよね。高橋くん、すげえ忙しいのにプカーッとタバコをふかしてゆったりしてるんですよ。どうしたのって訊いたら「ジグが飛んじゃって動かなくなっちゃってんだよね……」って（笑）。

高橋　ものすごく不安定で、ときどき固まって動かなくなる。しばらく休ませると言うことをきくようになるんですけどね。仕組みとしてはライトペンで描くもので、描き心地はものすごくいいんです。描くのが気持ちよくてしょうがなくて、一時期サルのようにドットを描いてたことがあるんですけど、またこれが反面、とんでもなく不安定でもあって。理由もわからずいきなり止まって動かなくなるとかね。開発者の人に言っても、「もう忘れた」とか言ってぜんぜん直してくれない（笑）。

中潟　ペン入力になったのは画期的だったよね。それまではジョイスティックとボタンでガチャガチャやりながら描いてましたからね。

高橋　そうなんですよ。『源平』のアルバイトがいっぱい来てからは、長松くん（技術課に所属していたツール担当エンジニア）が作ったSMC－777のグラフィック・ツールが導入されたんですけど、描いてて気持ちいいのは圧倒的にグラフィックジグのほう。だけど動作の不安定さも十倍だから（笑）。

中潟　どっこいどっこいみたいな感じだよね（笑）。SMC－777は相当な台数があったよね。

高橋　アルバイトの人数分はあったと思いますね。

――機材面では一応、それで必要十分ではあったわけですね。

高橋　ただ、もし可能なら、もっといいROM焼き機が欲しかった。当時は1個ずつしか焼けなかったんですよ。そのあとにいっぺんに10個とか16個焼けるのが出たけど。

中潟　HP64000（業務用ICE専用機）の端末の横に付いてて、1個焼いては差してみたいな。消すときはROMイレーサーに持っていって入れて。それを一日に何十回もやるんだから、もう大変だったね。指にROMダコとかできちゃって。途中でROMの足が折れちゃったり、うっかり逆刺しして壊れちゃうものとかが出てくるから、年に一回はROM供養とかしていたんですよ。

開発途中バージョンにおける変化と評価

――プロモーションビデオ集『ナムコの伝説』には、開発バージョンの映像が収録されていて、たとえば地獄のステージで骸骨が製品版とちょっと違っていたりしました。他にはどんな違いがあったのでしょうか？

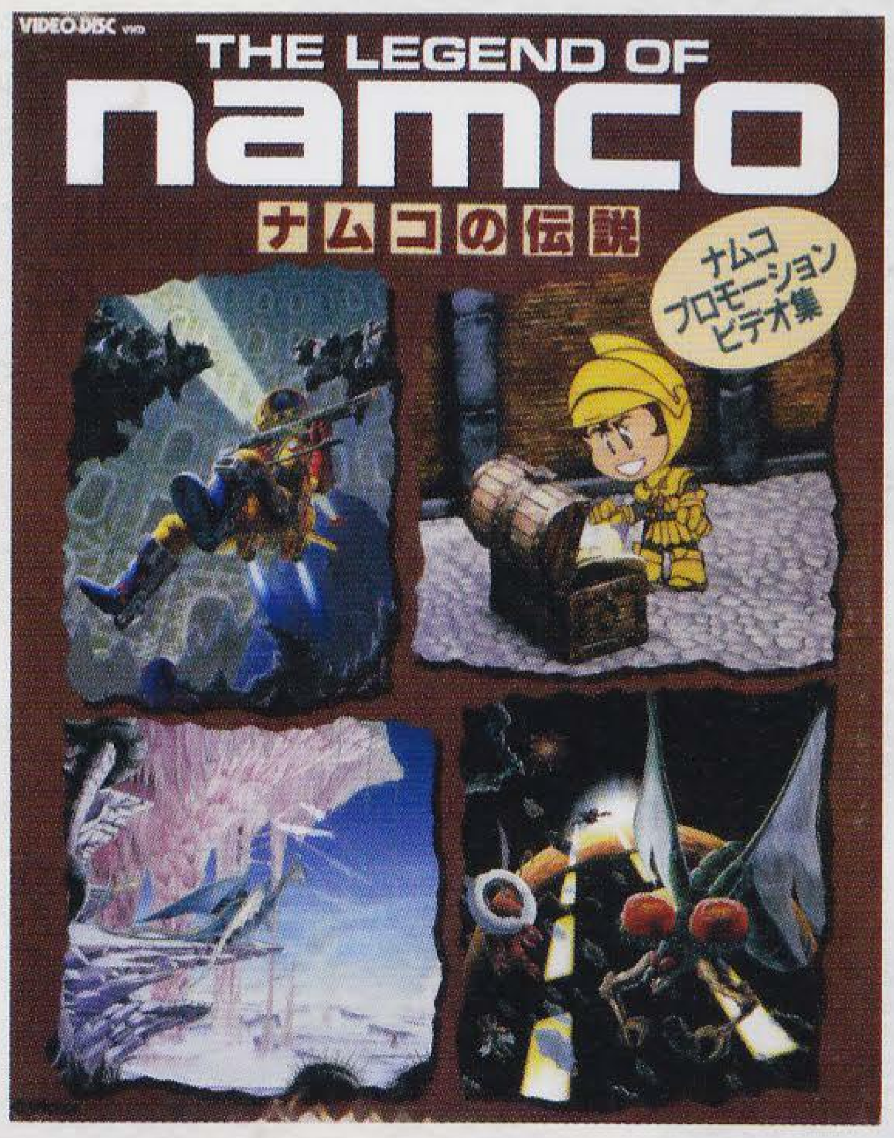
中潟　ステージとかは、開発途中でいっぱい作ってたりしてたね。

高橋　デモを変えるたびに何かが少し変わってた。バランス調整というんじゃなくて、変化でしたね、あれは。

――ロケテストの段階ではどんな感じだったのでしょうか？

中潟　評判はよかったよね。

高橋　どうだろう。ゲームセンター内にご意見ノートみたいなものはもちろんありましたけど、それには当時からマニアがいて。マニアがつくと、本当に世間でウケるものになっているのかどうか、データが取れないんですよ。あまり褒める人ばかり来てもらっても困ると、営業の人は思ってたでしょうね。まあロケテストの評判は我々にはあまり関係ないというか、どちらかといえば仲間内の評価のほうが気になりました。そっちから褒められるとけっこう嬉しかったですね。



➡プロモーションビデオ集『ナムコの伝説』は1986年にビクター音楽産業（現・ビクターエンタテインメント）からリリースされた。これはレアなVHD版。※資料協力：ナツゲーミュージアム

――インカムに関してもそれほど気にしていなかった？

高橋　そうですね。そもそも遠藤さんがぜんぜん気にしてなかったから（笑）。

中潟　だから僕らもそういう意識はそれほどなくて、逆に子供が100円玉をテーブル筐体に積んで次々注ぎ込んでいると、胸が痛みましたよね。

高橋　あっという間に死んじゃうじゃないですか。だから安くて長く遊べる他のゲームをやってくれていいんだよと。

中潟　やっぱり「3分間で悔しがらせてゲームオーバー」っていうかたちで、集客率と回転率を上げるのがアーケードの基本でしたからね。でも「これでいいのか？」っていう疑問もちょっとありました。

高橋　いずれにしても、ロケテストのことをそこまで気にしている余裕はなかったです。開発スケジュールがとにかく厳しくて、ROM提出間際は、もう何が何やらみたいな状況でしたし。ずっとそんな感じだったので、大久保さんがもうちょっとで辞めちゃいそうになっていた時期もありましたよ。出荷前にバグが見つかって、ROMを1500個焼き直さなきゃならなくなって、それで工場の人たちが怒って「俺たちの休日を奪う気か！　やらねえ！」って言いだしたんですよ。やむなく大久保さんが自分でやったわけなんですが、当時のROMってシールが貼ってあって、そこにシール剥がしの溶液をかけて歯ブラシでこすって綺麗にしてからROMを焼き直してまたシールを貼る……っていう工程が必要なんですよ。これを徹夜で1500個やったんです。ただ

源平討魔伝 誕・生・秘・話

でさえ開発で忙しいのに、そんなことまでやらされて、いい加減カンカンになってしまった。私も本末転倒だしおかしいと思ってたんだけど、まあしょうがないっていうのもあったりして。

中潟　大久保くんってナムコ入社以前に、FM-7のソフトとか作って自力でけっこう稼げていた人なんです。ナムコという会社が好きだったのは確かですが、いわば趣味で来てたようなものなので、いつ辞めても困らなかったし、何かあると「じゃあ俺もう辞めるよ」みたいな感じを満々に出してましたよ。

「源平プロ」って正規の開発チームから独立したプロジェクトみたいになっていたから、そのせいで波風が立つところもあったと思うんですよね。特に営業からは「あの若い3人は適当に好き勝手やりやがって」って思われていたんじゃないでしょうか。出る杭は打たれるじゃないけど、『超絶倫人ベラボーマン』のときも営業部の方であまり協力してもらえなかったので、ロケテストの時は自分でナムコバンを借りて筐体入れて巣鴨キャロットまで運転して行った記憶があります。まあ当時は必死だったよね。

高橋　たまに協力的で、すごく仲のいい営業の人もいたけどね。

――営業との関係は仕方ないとしても、開発内部では仲良くやっていたんですよね？

高橋　うん。ただ、グラフィックは仲悪かったけど（笑）。担当が変わると「前任者の絵は1ドットたりとも残さん」ってぜんぶ変えちゃったりすることもあったな（笑）。

システムと演出

――ここからは実際のゲーム中で疑問に思った点をおうかがいします。まずステージ中、太陽や月の出入りが異様に早いですよね。あっという間に一日が過ぎる。あれは何故でしょうか？

高橋　そのほうがダイナミックだから（笑）。

中潟　夜になったら背景も暗くして、その中で大文字焼とか見せたいわけですよ。そういう演出をしたいというのがまずあったので、しょうがないですよね（笑）。

――ゲームシステム面では、RPGのような数値による成長要素があります。アクションゲームにキャラクターの成長要素を持ち込むのは、当時としては斬新でしたが、どなたのアイデアなのでしょうか？

高橋　みんなで考えた感じですね。基本的には私、大久保、中潟、穴田の四人ぐらいですが、ゲームシステムに関しては「こうでなきゃいけない」みたいな信念を通そうという人もいなかったから、たとえば岡本進一郎さん（ゲーム制作プロデューサ。『ポールポジション』シリーズ、『ゼビウス』『スターラスター』ほか多数に関わる）あたりが「こういうことやったら面白いんじゃないの？」とか言ってきたりすると、「いいっすねそれ」って感じで採用したりもしていました。

――ハイスコア時のネームレジストが平仮名で、しかも入力した名前が漢字に変化しますね。あれも『源平』ならではですが、どなたのアイデアなのでしょうか？

高橋　ナムコが「名無子」になるのとかですね。あれは僕です。どの音にどの文字を当てるかというのも、だいたい僕が考えました。「き」が「鬼」だったり、「し」が「死」だったりと、なるべくおどろおどろしい漢字を使ってますね（笑）。

諸国にまつわるエピソード

――細かいところで、まず相模の背景に富士山がふたつ出てきてしまうところが気になっています。あれは忙しくてそこまで検証できなかったのかなと思ったのですが、やはり見なかったことにするのが正しいのでしょうか？（笑）。

高橋　そうです（笑）。

――次に京都に出てくる敵キャラクター「エイリアン」は『平安京エイリアン』ですよね。あれはなぜ登場したのでしょうか？

中潟　あれは大久保くんが「平安京だからやっぱり『平安京エイリアン』出さないとね」って言ったところからだったよね。京都で出すことが一番最初に決まったキャラです。



↑画面端に写っている赤い敵がエイリアン。往年の名作『平安京エイリアン』へのオマージュだったというわけだ。

――他社作品であるにも関わらず、あれを出そうという話になるところに、リスペクトぶりがうかがえます。中潟さんの義兄が『平安京エイリアン』の実の作者だそうですが、『源平』の時点ではまだ何の接点もなかったんですよね？

中潟　そうそう。結婚するまで知らなかったですから（笑）。カミさんの実家でお兄さんとと飲んでたら「中潟さんナムコの人ですよね？　ゲーム好きなんですよね？　『平安京エイリアン』知ってますか？」って言われて。「あれにはかなり注ぎ込みましたよ」なんて話したら「僕がプログラム書いたんですよ」って（笑）。不思議な縁ですよね。びっくりしましたよ。後年メルダックで僕自身がゲームボーイ版を企画しましたが、そのときにはお兄さんからソースコードとかを全部もらって作りました（笑）。

――京都のステージ構成が迷路っぽくなっているのもやっぱり『平安京エイリアン』を意識しているのでしょうか？

中潟　勿論そうですね。

だじゃればっかりいってるのは、だじゃれ？

――いろんなステージがある中で、とりわけ異彩を放っているのが「だじゃれの国」ですね。

高橋　あれはもともと出すつもりのない面だったんですよ。

中潟　ボツというかただの遊びで。

高橋　隠し面ですね。何かよっぽどのことをしたら、ご褒美で出るみたいな。

中潟　そもそも大久保くんがダジャレ好きだったんだよね。開発中に突然しょうもないダジャレを言い出して、場がひんやりしちゃうっていう（笑）。あれは大久保くんの趣味だったよね。

――あそこに出てくるダジャレを考えたのもやはり大久保さん？

中潟　いや、ダジャレはみんなで。他にもオヤジギャグ好きな人がいたりしてね。

高橋　徹夜でヘロヘロになってやってると、最後はダジャレを言いはじめるんです。みんなわかりもしないのに、大笑いするっていう（笑）。

中潟　朦朧としながらね（笑）。

高橋　もともと「だじゃれの国」はそんなに出す



↑開発者の似顔絵と、しょうもないダジャレが次々と現れる「だじゃれの国」。画面奥には巨大な頼朝。ゲーム開発は正気と狂気のせめぎあいである。

つもりもなかった面なので、いきなり「作って」って言われて作ったダジャレも結構あって、だから推敲とかしていなくて適当なんです。いまから考えるとダジャレになってなかったりするものもあります（笑）。大久保さんが亡くなる2～3年前、麻雀をやってる最中に突然「ところで高橋さんのあれさあ、ぜんぜんダジャレになってないよね」って言われたことがありましたね。そんなこと今言われても（笑）。

中潟　「だじゃれの国」はどうして普通に出てくるようになったんだっけ？

高橋　出してみたらけっこう面白がってもらえたというか。最初はちょっと難しいことをしないと行けないようになってたんだけど、テストプレイヤーの人たちから「もうちょっと行きやすくしてもらえませんか？」って頼まれて。それで行きやすくしたところもあるんです。

——「だじゃれの国」にはスタッフの皆さんの似顔絵グラフィックが出てきます。

中潟　あれは高橋くんだよね。

高橋　私のものだけ、他の人が描きました。

——『バラデューク』でもKISSY（岸本好弘）さんやTAKKYさんの似顔絵が出てきますけど、その延長線上にあるものなんでしょうか？

高橋　そのとおりです。

中潟　高橋くんは元々似顔絵を描くのがうまいんです。

高橋　岸本さんの似顔絵はいまでもすごく気に入っていますよ。似顔絵といえば、遠藤さんが超絶的に上手かったんだよね。開発の人間をぜんぶ描いて、これが本当に似てるの。遠藤さんは何をやらせても上手いなと思いました。

秘められた謎に迫る

——琵琶法師って普通にやってると倒せない敵ですよね。いくら追いかけても追いつけなくて、しばらくすると逃げてしまう。ところがバグ技によってこれを倒せることが後年発見されました。前の面で衝撃波を撃ってステージクリアすると、その当り判定だけが次の面に持ち越されて、そこに琵琶法師や源義経が当たるとやられてしまうと。で、面白いのは、バグ技のはずなのにちゃんと点数が入って、やられグラフィックまで出てくるところです。

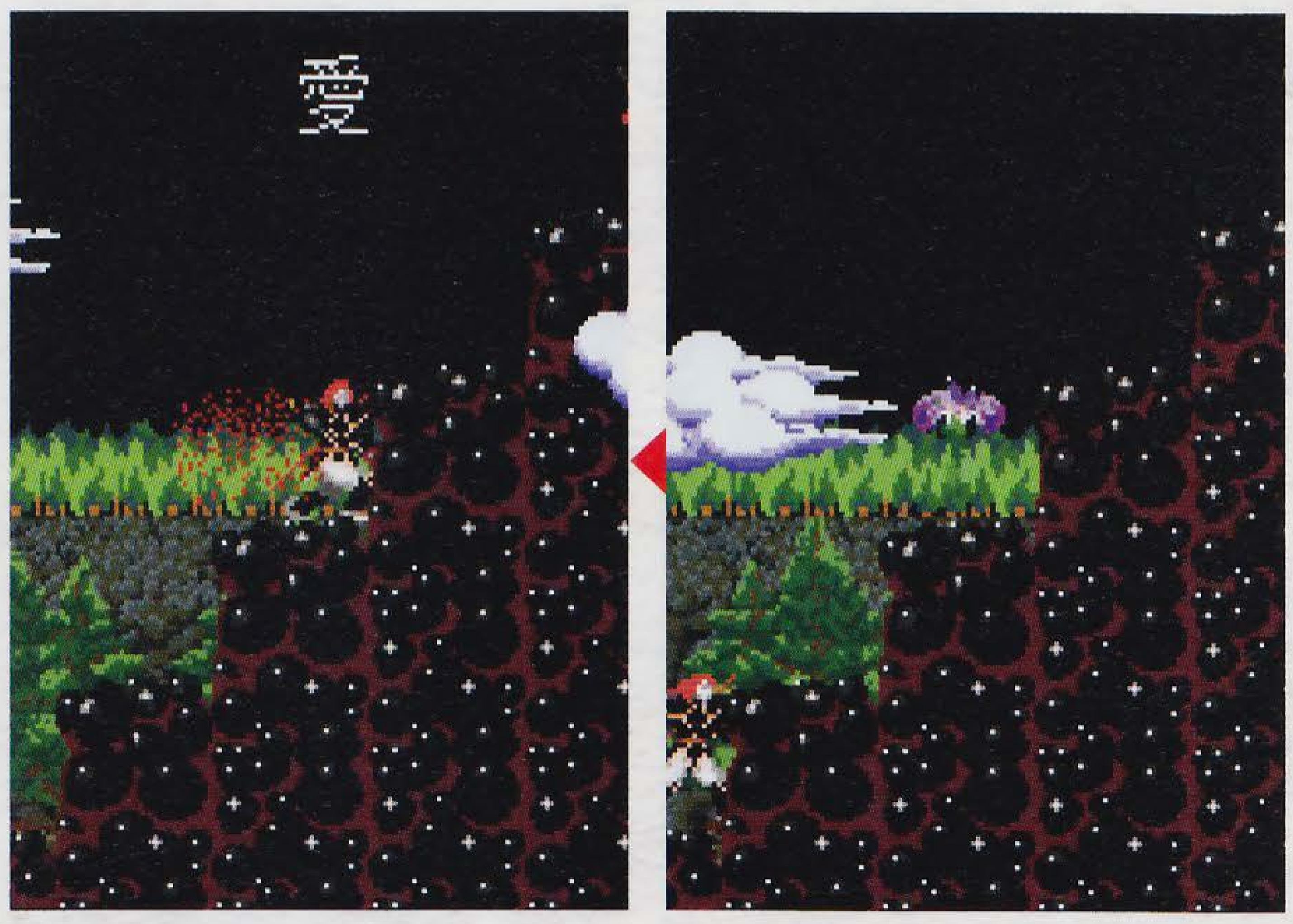


←倒せない敵に変更するために景清の剣でダメージが与えられないようにプログラムを変更されたという琵琶法師。ところが前ステージの攻撃判定が残る不具合を使うことで倒せてしまう。芸術的なバグ技だ。

高橋　あの絵は大久保さんが描いています。琵琶法師は最初、普通の敵だったんですよ。だからやられパターンがあったんです。けど途中で、「絶対に倒せないキャラクターがいて、そいつがプレイヤーをおちょくりながら去っていくところもあったほうがいいんじゃないか」という話になって。だからやられパターンが出てくるんですよ。

——もうひとつ、これは全プレイヤーにとって最大の謎だと思うんですが、アイテムとして出てくる菖蒲の花。あれを拾ったとき、「愛」っていうテロップが出てくる以外、何も起きないじゃないですか。「愛」＝「何もない」っていうのはすごく深いと思うんですが、本当のところどんな意味が込められているのでしょうか？

高橋　あれも大久保さんですね。最初は「愛」を取るとエンディングがちょっと変化するとか、それぐらいのことを考えていたらしいんですが開発が終盤になって「それをやってる暇もねえ」と（笑）。それを入れちゃってバグが出ると大変なことになるし、またROMを1500個焼き直すことになっちゃうので。だから「愛っていうのはそういうもんだよ」って言ったりしてましたね（笑）。



↑横モードでのみ登場する菖蒲の花は、摘むと「愛」という文字が表示された。ゲームにどんな影響があるのかわからず、プレイヤーの間でさまざまな推測が飛び交った。

——無償の愛というわけですね（笑）。

中潟　完成が近くなってくると、営業のほうでも「いついつに発売～投入する？」みたいな計画が決まってきちゃうので、どうしてもそれに合わせなきゃならなくなる。開発後半はそれでかなり苦しかったですよね。『源平』っていろいろとモードやルートを詰め込み過ぎたので、最後は収拾させるのが大変だったんですよ。

高橋　やりすぎちゃったぐらいです。デバッグも大変だったし絵も大変だったし、今の技術で同じことをやったら、もっと大変なことになる（笑）。

——隠れキャラもいろいろと出てきます。「スペシャルフラッグ」とか「ホブリン」はナムコの定番だと思うんですが、「スーパーカー」だけは元ネタが分からないんですよ。

中潟　誰が描いたんだっけ？

高橋　わからない……。私ではないです。グラフィックスのバイトに一人、赤い車に乗っているすごい車マニアの人がいたので、その人かもしれません。

神様は死んだ 悪魔は去った

——『源平』は意味深なエンドメッセージでも有名です。伝説的プログラマ、深谷正一さんについて、あの文章で初めて知ったゲームファンも大勢いました。

高橋　あれを書いたのは大久保さんですね。

中潟　深谷さんは本当に突然亡くなられたんですよ。僕らはプログラマじゃないんで、どれだけ素晴らしい人だったのか直接にはわかりません。でもあの大久保くんが——大久保くんってそんなに人を尊敬するタイプではなく唯我独尊の人なんだけど——あれだけ深谷さんを尊敬するっていうんだから、相当な人徳があったんだろうなっていう気はしますね。

高橋　すごく正統的でわかりやすい。それでいてバグが出づらい理想的なプログラムを書く方だったそうです。

中潟　当時ナムコには優秀なプログラマがいっぱいいましたが、プログラマ間の技術的な交流っていうのは一切なくて。自分が一生懸命に構築したプログラム技術は、同じ社内であっても他の人に教えたくないっていう人が多かったんですね。ところが深谷さんは、大元になるようなシステム・プログラムをまず組んで、「これを使ってああいうふうにしなさい、こういうふうにしなさい」っていうことを皆に率先して教えていたんです。定期的にプログラマを集めて技術交流会みたいなことをやったりして。そういう面で大久保くんも感銘を受けたところがあったんじゃないかと思います。彼もそういう人に出会ったのは初めてだったんじゃないでしょうか。

源平討魔伝 誕・生・秘・話





↑↑↑エンディングに表示される2画面分のメッセージ。「神様」「神」は深谷氏のことを示していると思われる。「悪魔」はちょうどその頃にナムコを退職した超有名ゲームデザイナーのことを暗示している……という説がある。真相はいかに？



➡高橋氏がドット絵におこし直したロゴがこちらの画像。ドット絵で社長の達筆を再現。

『源平』ロゴと中村社長

――稼働当時はゲームグッズもいくつか出ていました。一番有名なのは、『源平』のロゴが入った幟でしょうか。ゲームセンターやAMショーなどで使われました。テーブル筐体用の小さいバージョンもありましたね。

中潟　宣伝用のものですよね。あれは穴田さんの発案で営業部のほうで作られたものだと思います。僕らの方でやったものは、これも穴田さんの発案で作ったスタッフトレーナーですね。白黒2バージョン作りました。

――『源平』のロゴは中村社長がお書きになったそうですね。

中潟　ナムコでは、ゲームのロゴタイプは社長決裁なんですよ。で、当時はクリエイティブセンターの課長だった山下正さんという方が、ロゴデザインの多くを担当しておられました。ただ、『源平』って和風テイストで、それまでのナムコの伝統的なロゴの流れには乗らない感じじゃないですか。それでクリエイティブセンターのほうでは「ちょっとこれは難しいよ」って話になって。穴田さんにも相談したんだけど、彼もロゴは専門じゃないので、やはりちょっと難しいよと。やるんだったら墨絵とか筆文字がいいんじゃないのっていうんですが、そのあてもないので、社長室の大西主任に「困ってるんですよ」って相談したんですね。そうしたら一週間後に突然、あのロゴがボンと出てきた。これどうしたんですかって聞いたら「社長自らがお書きになったんですよ」って話で。どういう経緯でそうなったのかわからないんですが、いきなりだったのでとても驚きました。



↑当時の写真より。開発者たちの後ろに立てられた幟に注目。隣に飾られている景清の仮面も迫力がある……。

――達筆な社長に救われたわけですね。

高橋　社長はもともとロゴにうるさいって評判だったんですが、本人が書いたとなれば絶対に文句は出ない（笑）。でもロゴが出てきた時点では、私は社長の筆だとは知らなくて、穴田さんか誰かが書いたんだろうと思っていました。ドット絵に落としたのは私なんだけど、じつはけっこう変えちゃってる（笑）。「魔」とか書きづらくてね。でも社長から文句が来たりはしませんでしたよ。

中潟　社長は『源平』に関しては、気に入ってたんだと思うんだよね。

高橋　社長から文句が出てくるかと思ったけど、ほとんどなかったよね。

中潟　なかったね。あのプロモーションビデオもすごい喜んでくれたし。僕と高橋くんと大久保くんで日本刀か何かを持って、集合写真を撮ったの覚えてる？

高橋　うん。

中潟　僕がナムコを辞めるとき、社長のところへ挨拶に行ったら、机にあれが飾ってあって、そのときはちょっと申し訳ない気持ちになりました。僕らのことはわりと気に入ってくれたんだよね。それに穴田さんも社長には凄く気に入られてた。

――社長室によるプロジェクトもいくつかあったようですが、当時、社長とお会いするっていうのはそんなにハードルが高いことではなかったのでしょうか？

中潟　顔を突き合わせてちゃんとお話しする機会っていうのはそうそうなかったですよ。ただ僕が蒲田の本社にいたころは、社長室が最上階で、その下に事業課があったので、ときどき社長がフラッと「何やってるんだ？」みたいに様子を見に来ることがありましたね。わりと気軽に。『未来忍者』のときは撮影現場にも足を運んでいましたし、ゲームミュージックのコンサートや『ラジオはアメリカン』の収録現場にもよくいらっしゃっていて。ファンとの交流みたいなことは率先してやっておられました。そういう意味ではすごくフットワークが軽い社長でしたね。

『源平討魔伝』とは何だったのか

――最後に、『源平』とはおふたりにとってどういう存在でしょうか？

高橋　僕にとっては、ナムコ時代の一番の思い入れというか。『バラデューク』もデビュー作ですからいろいろと思い出はあるんですけど、『源平』はいろんな人と関わり合い、初めて世の中と向き合って作ったゲームなので、その点から言っても非常に思い出深いですね。大久保さんも中村社長も最近亡くなられたので、いまではより一層深く心に刻み込まれたものになっています。

中潟　そこは僕も同じですね。社会に出て「こういうことをやりたい、ああいうことをやってみたい」という想いが膨らんでいた時期に、大久保くんと高橋くんという才能ある仲間に出会えたことで、それらを具現化することができたという、それ自体がまず、ものすごくラッキーだったなと思います。様々な偶然が重なってこういう作品に巡り会えた。音楽に関しても、自分の方向性を打ち立てることになった大きな作品だという思いがありますね。

高橋　『源平』で関わった人たちとは、いまでも仲良くてね。下川ビルっていう当時開発室があったビルにいた人たちと、いまでも2～3年に一回集まったりしますよ。だいたいみんな顔見知りなんですけど、それも『源平』をやってたおかげ。いろんな人に意見もらったりテストプレイしてもらったりしましたからね。『バラデューク』のときは2～3人でちんまり作ってたので、あれが続いていたら、こんな風にみんなと仲良くはなれなかったと思う。

中潟　いろんな意味でその後のクリエイター人生の方向性を決めたというか。そういう意味でもとても意義深い作品だったと思いますね。

――いろいろと貴重なお話をお聞かせいただき、ありがとうございました。



Profile　あめみや・けいた

クラウド代表。映画監督・イラストレーターとして活躍し、数々の受賞歴をもつ。ナムコのゲーム『未来忍者』と並行して作られた映画版『未来忍者 慶雲機忍外伝』で映画初監督。『ゼイラム』『牙狼』シリーズなど主にSFや特撮の分野で代表作多数。

当時のアーケードゲームとしては珍しく、プロモーション映像が制作され、しかも実写とアニメの2種類が公開されていた『源平討魔伝』。それらの映像の制作には開発者であり作曲担当の中潟憲雄氏に加えて、今や各方面で活躍中の雨宮慶太監督も参加していた。駆け出し時代の2つの才能は、いかにして出会ったのか？　そして2つの映像はいかにして完成されたのか？　話題は2人の出会いと『源平討魔伝』、そして同じく映像化されたナムコのゲーム『未来忍者』の話題にも及ぶ。

取材・構成＝箭本進一（フリーライター）／八木貴弘（スーパースイープ）／山本悠作（編集部）

二つの才能の出会い　そして幻の商業作品第一号

――まずは雨宮監督と中潟さんが出会ったきっかけを教えてください。

雨宮　『源平討魔伝』のデザインをした穴田悟は俺の専門学校のときの後輩なんだけど、彼がナムコ（現・バンダイナムコエンターテインメント。以下同）に入社したのがきっかけだね。あの頃の中潟君のチーム……なんて言ったっけ？

中潟　「映像プロジェクト」ですね。

雨宮　でも会ったときはまだ映像やってなかったよね。

中潟　中村社長（ナムコ創業者、故・中村雅哉氏）の肝いりで、映画を作るための社内の研究機関だったんです。それに穴田さんも映画が好きで参加していて、ある日彼のアパートで「すごい先輩がいるんだ」と、雨宮さんが学生時代に撮影した映画のスチルや設定画とかを見せてもらって、世の中すげえ人がいたもんだと思ってビックリして（笑）。「映像プロジェクト」にぜひきてもらおうよ、という話になって連れてきてもらったんです。

雨宮　俺は、当時まだ珍しかったシンセサイザーで曲を作っている人がいると穴田に聞いて興味をもって。それが中潟君だった。

中潟　穴田さんとは当時住んでいたアパートが近かった事もあり、よく一緒に飲んでましたがそこで初めて雨宮さんとお会いして、三人ともプラモデル好きということですぐに仲良くなれましたね。

――音楽の中潟さん、美術の穴田さんと雨宮監督が揃って、早速何か作ろうという話になった？

雨宮　当時は特に何かをするというわけでなく会ってたね。誰も世に出ていない人ばっかりだったから。

――雨宮監督がナムコで初めて手がけられたお仕事はなんでしょう。

雨宮　ナムコが蒲田に「ミライヤ」というゲームセンターを作るというのでプロモーション映像を8ミリで作ったんだよ、確か。

中潟　そうなんですか!?　僕はノータッチだったので見たことないです。

――ミライヤは『ナムコミュージアム』の仮想ゲーセンのモチーフにもなった未来型店舗ですね。

雨宮　「戦車に乗ったロボットが、空間にあるオブジェクトを撃っていく」みたいな内容で、結構良



➡「ミライヤ」開業時のパンフレットより、店内の写真。SFファンタジーをテーマに、宇宙船のようなデザインの内装となっていた。中央にはプロモーション映像を流すモニターも確認できる。

くできていて、当時ナムコの社長だった中村（雅哉）さんに見せたのが、たぶん最初。探せばフィルムはどっかにあるかもなあ。

―事実上、雨宮監督の商業作品第1号ですか。

雨宮　商業じゃないよ、お金もらってないから（笑）。俺がデン・フィルム・エフェクトでアルバイトしているかしていないかの時期だね。

『源平討魔伝』と映画という キーワードがふたりを繋ぐ

―その次に手がけられたのが『源平討魔伝』ですね。実写版とアニメと映像を折り混ぜたプロモーション版がある、画期的な映像でした。

雨宮　実写版を俺が撮って、中潟君たちがプロモーション版を作った、と思われてることがあるんだけど、プロモーション版の方なんだよ、俺が監督したのは。その時に、キャラをね、変えちゃったんだよね。本当はそんなことしたらいけないんだけど。穴田がデザインした景清は、ああいう顔（耳まで大きく裂けた口）だったんだけど、俺は



➡実写版の景清は金髪。穴田氏のデザインした景清は大きく口が裂けた顔の面を被っている、という設定だった。

「大きな口のメイクをしている」というふうにしちゃった。それを寺田克也に描いてもらったの。寺田が「変えちゃっていいんですか？」とか聞くから「いいよ変えちゃって」って。今考えると大問題だな（笑）。

―クライアントに無断で顔を変えちゃった!?

雨宮　アニメパートにも一部実写があって、友達が赤い髪のメイクをして刀で斬る姿をインサートしてるんだけど、その鎧の衣装は先に中潟くんたちが8ミリで作った特撮（実写版）の景清の衣装を借りたものだったんだけど、勝手に色を塗り変えちゃった（笑）。

中潟　返ってきた衣装を見たら髪が赤くなって長くなってて、鎧の塗りもえらい格好よくなってて、びっくりして。でも僕としてはオールOKでした。「すげえ！」と思って。

―実写版とプロモーション版で景清の髪の色が違う理由がやっとわかりました。

中潟　鎧なんですけど、実は実家の物置に保管していたのを先日発掘して、今日持ってきたんです。



➡雨宮監督の担当したプロモーション版はアニメ映像とゲーム映像が次々と入れ替わり『源平』の世界と景清の戦いを描いていく内容だった。

雨宮　ああ、とってあったんだね。

―AMショーでも飾られていたそうですね。

中潟　塗装のはげたところが黄色になってるから、上塗りしてることがわかるでしょう？

―おふたりを繋ぐ思い出の品ですね。『源平討魔伝』のプロモーション映像を作る以前から、雨宮監督は映画撮影を得意とされていた……ということなのでしょうか？

雨宮　プロモーション映像というのは映像の中でも末端の仕事なんでね。でも演出をしたのは初めてだった。演出する中でお金の管理までも自分でやって。当時の普段の仕事は映像よりもイラストが中心で、冷蔵庫の断面図とかドライヤーのイラストとか、みなさんが日常でよく目にするような普通のイラストレーションを描いていた。なんでもやってたね。

―そんな中で、『源平討魔伝』のプロモーション映像を作ることになったわけですね。

雨宮　ゲームの画面を使うだけではなく、ベースはアニメーションにしようということで、色々な人が関わってくれました。アニメーションの管理に『ガメラ 大怪獣空中決戦』でエフェクトアニメーションを手がけた橋本満明。イラストはウチの上遠野恵介がいたので、キャラクターを寺田克也に描いてもらって。

―当時の自分に対して何かアドバイスしたいことはありますか？

雨宮　振り返ってみると、未熟なところはどうしてもあるんだけど、この時やれてることは全部やってるから。

―当時の100%を出したものだと。

雨宮　100%は出してない（笑）。でも仕事ってだいたい70%位出せばいいんじゃないかな。100%って相当大きい数字なので、出しきる仕事って一生のうちに数えるほどしかないし、何回かあればいいなと思う。逆に、70%位出すのはけっこうしんどい。仕事って、お金や日数、納期で考えると30～40%でやれた方がいい。なので、70%っていうのは、寝てないとか、ギャラ以上のことをしているとか、結構いい数字のはずなんだよね。だから今『源平』を見ると、みんな当時の中では頑張ってたんじゃないかなと。

―では、中潟さんはどうですか？

中潟　実写版の方は、個人的に思うのは、当時じゃないと撮れない絵というのがあって、今はドラマのセットなんかも綺麗になりすぎていて、逆に感情移入できない部分があったりします。でも『源平』だと8ミリというのもありますが、いい意味での汚い絵が撮れてると思っていて。ある種ノスタルジーではありますが、今だと撮ろうと思ってもこんな絵は撮れないですね。

雨宮　いやでもすごかったですよ、特撮とか。面白かったよね。

―制作期間はどれ位でしたか？

雨宮　日数、あまりなかったね。

中潟　そうですね、あの時はね。

雨宮　ほとんど寝ないでみんなやってた。時間もなかったし予算も限られてたんで。

―若さ故の情熱が感じられます。

中潟　雨宮さんにはアーケード版『源平』のポスターのイラストも描いていただいたんですよ。

―ということはPCエンジン版のパッケージイラストも雨宮先生が描かれたのでしょうか？



➡当時としては良好な移植だったPCエンジン版。ナムコのPCエンジン用ソフトは横長のイラストの上にロゴの入る余白があるデザインが常であったが『源平討魔伝』（とその続編の『源平討魔伝 巻ノ弐』）だけはイラストが大きく見えるデザインで銀色などの特色が使われていた。

雨宮 それも俺だね。あとは『ベラボーマン』のポスターのイラストも俺が描いてるんだよ。

――『源平討魔伝』がゲームセンターに登場した頃、雨宮監督はプレイされていかがでしたか？

雨宮 『源平』難しいですよね。だからアーケードのやつは実はそんなにやってないんだよなあ。

――日頃からご自宅でゲームをしたり、ゲームセンターで遊んだりはされますか？

雨宮 ゲーム機はほとんど全機種持ってるんじゃないかな。ゲームセンターに行く時は、子供用のゲームがメインだね。『ムシキング』とか『ドラゴンボール』とか、『ポケモン』とかをやってるエリアのほうが居心地いい。

――子供たちの反応をキャラクターデザインに役立てる感じでしょうか。

雨宮 というよりも、自分の価値観がぶれてないかどうかを見る。子供向けゲームって、かっこいいのとかっこ悪いのと、人気がある筐体と誰もプレイしてない筐体の差が如実に出る。俺の作品は子供たちが並んでない方の筐体に世界観やルックが近いから、両者の差や、メジャーな部分は何なのかなってところで色々考えたりはするね。

――そうしたものへの評価は子供の方が厳しかったりしますしね。

雨宮 あと、子供向けゲームの構造が好きなんだよ。お金を入れるとカードが出て、ICカードが強くなったりするというデータに対する思い入れ。この辺りの刷り込みは俺らが子供の頃に潜水艦やウルトラホークのプラモデルを作って感情移入したのに近いものがあって、何かあるのかなと考えてる。



➡中潟さんたち「源平プロ」の作品第二弾が、この『超絶倫人ベラボーマン』。写真はアーケード版のチラシ。イラストは雨宮監督によるものだった。この独特なタイトルは超絶な倫人なのか、超がつくほど絶倫な人なのかは永遠の議論であったが、中潟さんによるとモデルとなった人物がいて、それが後者との事。（モデルが誰なのかはここには書けません！）

――なるほど。そう考えると、子供というのは昔から変わっていないのかもしれません。

意気投合した駆け出し時代の三人

中潟 当時は、雨宮さんと穴田さんと、3人で浅草のおもちゃ問屋を回りましたよね。プラモデルとか探して。

――それはプロモーション映像やゲーム制作の資料を求めてと言うことですか？

中潟 いや、まったく関係ないです（笑）。当時はね、探すとお宝が出てきたんですよ。

雨宮 出てきたね。

中潟 あの時は浅草の問屋で、マルサンの『大魔神』があったんですよね。昔の定価は650円だったんですが、問屋の親父に聞くと10万円っていう話で、こりゃ買えないわってあきらめたんです。それが今や100万とか200万とかしますからね。雨宮さんはもうプラモデルとか集めてないんですか？

雨宮 プラモデルはもうほぼないかな。俺の趣味って波のように変わるんだよね。『スター・ウォーズ』も少し前に集めたけど飽きちゃって、今はほとんど『トランスフォーマー』のオプティマス・プライムだね。俺、昔のコンボイ、あれ大っ嫌いだったんだよ、変形がなんかかっこ悪くて。そしたらアメリカの（ハリウッド映画になった）オプティマス・プライムを見たら変形がすっごいカッコ良くて……。そこから買い始めて、遡って初版のコンボイまで、ずーっとコツコツと買い集めて、赤一色（笑）。でもまた飽きるんだろうな……。

――趣味は変わるけど、毎回コンプリートするといった感じですね。こうしたところが緻密な絵作りに反映されているのかも知れませんね。

一生の記念として作り上げた映画『未来忍者』

――『源平討魔伝』の後、雨宮監督はナムコの新作ゲーム『未来忍者』の映画化で監督をされたわけですが、どんなところに苦労されましたか？

雨宮 映画を撮ったことのない素人が監督をやってる状況だったので、ほんとに技術スタッフには迷惑かけました。撮影監督の佐川和夫さんに怒られたっていうか、だいぶ教えられました。ほんとに素人でしたから。

――当時のインタビューでは、「仕事というより、一生の思い出と考えていた」と語っておられますね。

雨宮 こういう仕事で食べていけるなんて考えてなかったんだよね、こんなことは一生に一回あるかどうか、やれることのほうが奇跡なので、その間を楽しむっていう感覚でやっていたと思う。プロの商業映画の一作目という意識でやってたら、全く違ったものになっていた。

――その違いというのは？

雨宮 予算に見合った作品にして、ボロを出さないようにしてましたね。逆に『未来忍者』では一生に一回だけしかないと考えているから、思いついたものを無理にでも儲からなくても全部出していく、というやり方をしていた。例えば、神社の二脚歩行メカなんかは、大して動かないけれど映画に出してしまっていて、ボロを全部出す作り方をしてる。

中潟 クランクインまでかなり時間がかかっていますよね。その二脚歩行メカなんかも、かなり長い間リテイクを繰り返したみたいで。

雨宮 実写に落とし込まないといけないので。今ならデジタルで映像を作れば済むところも、当時はそんなものがなかったので、実際にミニチュアを作っていかないといけなかった。

――なるほど。イメージからミニチュアにする際に、実現性を考えないといけない。

雨宮 元々の企画は、もっと近未来的な世界観だった。SFの摩天楼やハイウェイに和のエッセン



■アーケードゲーム『未来忍者』フライヤー。和風SFアクションとしてファンからの人気も根強い作品だ。ゲーム版のメインイラストも雨宮監督によるもの。



■アーケードゲーム『未来忍者』フライヤーの裏側。映画化と同ビデオの告知が載っている。映画のタイトルは『未来忍者 慶雲機忍外伝』。ゲームよりも映画のほうが先に公開された。

スが乗ってる。不知火も和風と言うよりは、初代ターミネーターのT－800みたいな人形兵器で、サイボーグと言うよりは外骨格を持つロボットというイメージで。

――映画は「和の世界にSF要素が入っている」感じでしたが、構想段階では逆だったんですね。

雨宮　いろいろ考えて、馬鹿馬鹿しさが欲しいということになったのと、（主人公の）不知火は全編で人が入って演じなければならないので、シンプルに忍者服を着て、仮面を被ってやろうとなった。背景にしても、撮影は日本でやらないといけないので、原作にあったハイウェイやら摩天楼ではなく、和のものをメインにしないと撮りきれない……と考えた。

中潟　脚本・原案の北原聡さんが作ってた企画書とはまったく別なものになったんです。ただ、クラウド（雨宮監督の事務所）から上がってくる設定画とか見ると、一つ一つがかっこいいんですよ。すごく説得力がある。雨宮さんが筆でさらさらっと描いた世界観の構築がかっこいい。

雨宮　ただ、スポンサーであるナムコのデザインを変えるというのは今はやっちゃいけないことなんだけど。（製作総指揮の）中村さん、何も言わなかったからね。

中潟　雨宮さんには全幅の信頼を寄せてましたからね。

雨宮　中村さんは、色々なエピソードのある人でね。ある時なんかは、いきなり蒲田の地図や建物の図面を見せられて「このフィットネスクラブを買収しようと思うんだけど、どうですか？」って。

――それは豪快ですね。

雨宮　そこでピンと来て「俺ならスタジオにしますね」っていったら「そうだろ？」ってうなずいてた。次の日に早速みんなを集めて「このフィットネスクラブは、スタジオに最適だと言うことで雨宮監督のお墨付きをもらったので買収しよう」って（笑）。

――つまり、ご本人としては映画スタジオにする気満々だったけれど、雨宮監督の後押しが欲しかったと。雨宮監督がいかに気に入られていたかというのがわかります。『未来忍者』など様々な映画に携わるなど、映画に思い入れがあった方ですから、ご自身の夢を雨宮監督が叶えてくれたと感じておられたのかもしれませんね。

雨宮　『未来忍者』で製作総指揮として中村さんがクレジットされてますし。これは当時としては珍しいことでした。

――『未来忍者』の制作に当たって、中村さんから指示やアドバイスはありましたか？

雨宮　ないです。全て現場に任せてくれました。

――いかに信頼されていたかと言うことですね。では、撮影で印象に残っているのは？

雨宮　不知火と（ライバルの）橡伎が対決するシーンの撮影ですね。

――生身のアクションと光学合成が合わさって印象的なシーンに仕上がっていましたね。不知火と赤城の二対一で、稲妻を纏った橡伎が超常的な力を発揮する。赤城が橡伎の後ろから斬りかかるけど、電磁波のような稲妻に阻まれて刀が届かないなど、光学合成を活かした演出が心に残っています。

雨宮　光学合成がない撮影段階だと、アクション自体はゆっくりとしていて、地味に見えるシーンでした。ほとんどのスタッフが完成した画面を想像できないで撮ってたんで。だから相当言われましたよ。「これがクライマックスなの？　これでいいの？」って。俺に近い人間以外は全員が「この映画は失敗した」と思ったらしかったけれど、光学合成の放電が入った画面を見て、みんなが納得してくれた。

――当時ならではのエピソードですね。先ほど趣味が変わるというお話しがありましたが、『未来忍者』の頃の趣味は何だったんでしょうか。

雨宮　鉄砲、モデルガンだった。1400挺くらい持ってたけど、今は5挺しかない。

――1400挺というのはすごいですね。『未来忍者』で印象的だったのが、「刀の柄にカートリッジを装填して威力をアップ」するという、銃器を思わせるギミックです。これはモデルガンへの思い入れから来ていたんですね。

雨宮　けっこう鉄砲好きなんで。

中潟　そういう凝り性なとこが作品に反映されるんですね。『未来忍者』って、細かいパーツも作り込んであって手抜きがないじゃないですか。

――刀から水蒸気が噴き出るところも斬新でカッコイイですよね。では、中潟さんから雨宮さんに何か聞きたいことはありますか？

中潟　梶原三太夫役で牧冬吉さんが出ておられましたよね。もう亡くなられてしまいましたが、僕ら世代には『隠密剣士』の霧の遁兵衛役や、『仮面の忍者 赤影』の白影役で印象深い方で、まさか牧さんとお仕事ができるとは思ってなかったです。あれはどういった経緯があったんでしょう。

雨宮　あれはもう、忍者ものっていうんだったら牧さんってことで。だって、日本で忍者のパフォーマンスを確立した人ですよ。忍者の記号になっている「刀を逆手に持って前にして走る」というフォームは牧さんが作ったものだし。当時は悪役がメインでしたけど「『未来忍者』で久々にいい者の役をもらった」って凄く喜んでおられて。映画祭も来てくれたしね。ほんとに楽しかったです。

中潟　牧さんは演技に独特のノリがあり殺陣も抜群に巧い、ほんとに素晴らしい役者さんでしたよね。牧さんをキャスティングした雨宮さんもさすがです。

雨宮　こういう仕事やってると、昔あこがれてた人とか好きだった人と仕事ができるってのが一番楽しいですね。

中潟　石ノ森章太郎先生と一緒に仮面ライダー（『仮面ライダーZO』『仮面ライダーJ』）や『人造人間ハカイダー』を作ってますしね。やりたいことやりまくりましたね（笑）。

――では、中潟さんが印象に残っているエピソードは？

中潟　エキストラとして出演したのが忘れられないですね。撮影前日の夜中、僕が『ベラボーマン』を作っているところに突然電話が掛かってきて「いやー、明日エキストラが足りないんだよね。何人か連れてきて」って話になって。それで自分のシルビアにアルバイトを乗せて富士山の五合目まで行って、そこから少し上に上がったガレ場で朝の6時位に衣装着て全力疾走3往復みたいな。空気薄いし気持ち悪くなってゲロ吐いて（笑）、いやあれはほんとにきつかったです。

――よく身体が保ちましたね。

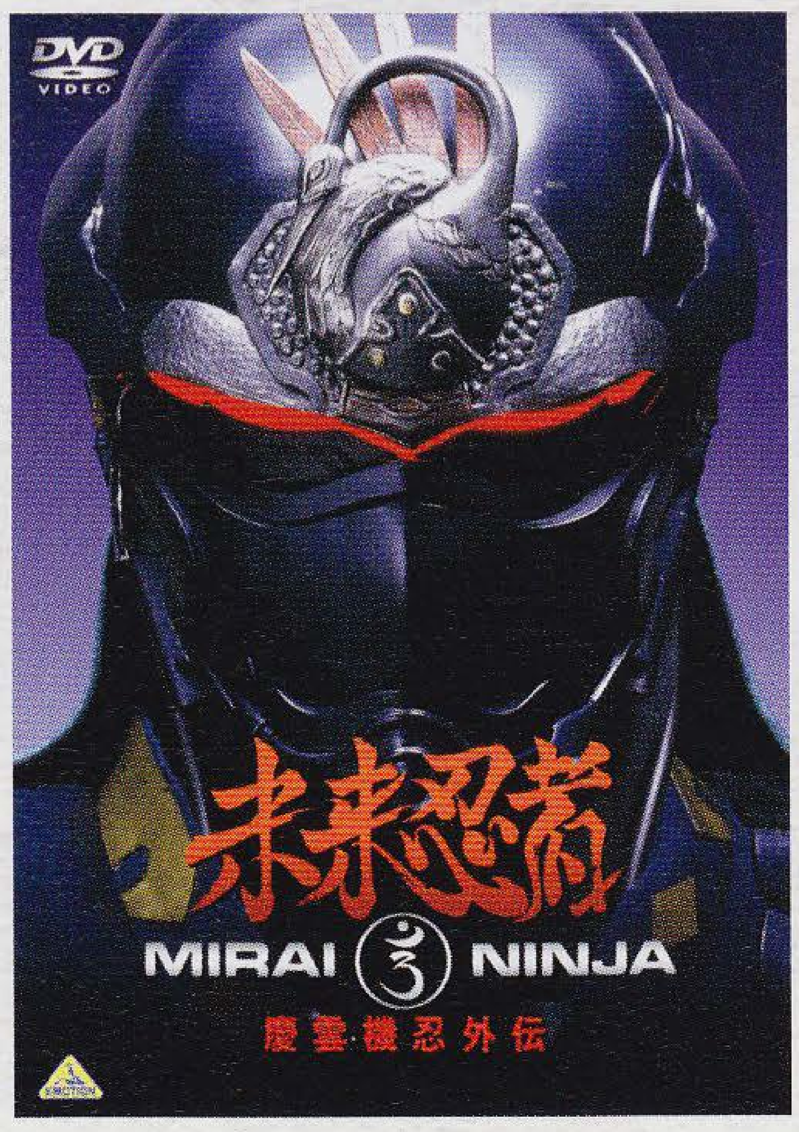
中潟　撮影現場ではスタントチームもすごかったですよ。撮影の合間に10メートルくらいある崖の上から「監督見てください！」って言いながら名乗って、一人一人マットに飛び降りるんです。マットは3メートルほどあるんですけれど、上からだと手のひら位に小さく見える。そこにボーンって躊躇無く飛び降りて、受け身を取って生還するんです。

――それは落ちるシーンのテストショットとか練習がすごい、ということですか？

中潟　いえいえ、アピールなんですよ。俺たちはこれだけできるんだ、という。監督に名前を覚えてもらったら次の現場でまた呼んでもらえるじゃないですか。『未来忍者』のキャストは皆熱かったんですよ。

――役者魂ですね。

中潟　『未来忍者』のスタントの阿部さんという方は、確かキカイダーの中に入っていた事のある方なんですが、その後、僕が立ち上げたデジフロイドという会社で『仮面ライダー』シリーズをゲー



→映画版『未来忍者』は2003年にDVDとなって復刻されている。

未来忍者 慶雲機忍外伝
■DVD（1枚）
■販売元：バンダイビジュアル
■2003年10月24日発売
■4800円（税抜）

ム化するに当たり、阿部さんに頼んで、当時のライダーのスーツアクターを呼んでいただきモーションキャプチャーを撮りました。

――PS1やPS2で出ていた『仮面ライダー龍騎』『555（ファイズ）』『剣（ブレイド）』『響鬼（ヒビキ）』ですよね。ライダーたちの動きがきちんと特撮作品のそれだったので印象深かったんですが、やはり本物の方々が関わっていたとは。『未来忍者』が結んだ縁だったとは、思いもしませんでした。

幻の『未来忍者』続編映画の構想

――『未来忍者』にも根強いファンがいて続編を望む声もありますが、当時そうしたプロジェクトは動いていたんでしょうか？

雨宮　続編も考えていて、脚本も書きましたけれど、試算したら20億もかかることがわかって。

――それはぜひ見てみたいですね。脚本は残っているんですか？

雨宮　残ってます。ファーストシーンは縁日から始まって、そこでは気門の雑物が売ってるんです。神社があるので進むと、神社自体がでっかい気門の形になっていて、実は縁日が開かれていた町も巨大な気門の上にあった……というところから物語が始まって。

――『未来忍者』の続編が『ゼイラム』になったという話もありますが。

雨宮　いや、全然違う。ナムコとギャガが業務提携をした際に穴田が出向したから「映画を撮れるように画策しろ」って言って。そこで、後にデジキューブを作る黒川文雄さんから、『未来忍者』の続編をやりませんかという話が出た。

――実現しなかったのはなぜですか？

雨宮　相当お金が掛かるから、「もうちょっと軽いモノにしよう」ってできたのが『ゼイラム』の企画。穴田がナムコにいたこともあって、ゲームのホラー映画を企画したんだよ。鉄平って主人公が宇宙人が作ったゲームの中に入ってしまって、敵を倒さないといけない。だけどラスボスがバグっててヒットポイントが9999あって。

――いまラノベで流行しているVRゲームものの先駆けですね。

雨宮　男の子とロボットしか出てこないんじゃ売りが弱いってことで、じゃあ女の子出そうかってことになった。ただ、逃げ回るのは大っ嫌いなんで、戦う女の子にしようと。それで主人公のイリアが作られた。

――当時は戦う女性は珍しかったですからね。

雨宮　実は『キューティーハニー』の実写も考えた。キューティーハニーを7人の女性アイドルでやるという。



➡『ゼイラム』と続編『ゼイラム2』はHDリマスター版が今年発売された。
ゼイラム&ゼイラム2 Blu-ray BOX
■Blu-ray 2枚組
■販売元：バンダイビジュアル
■2017年2月24日発売
■10000円（税抜）

思考を変えるのは人間が持つ唯一の武器

――『源平討魔伝』といえば開発関係者に事故などが多かった……という逸話が当時からありました。『源平討魔伝』は平家の怨念がテーマのゲームなので、気になる所です。お祓いなどはされたのでしょうか。

雨宮　何を作るにしてもお祓いはするね。ただ、ゲーム制作でお祓いしたのは『源平』が初めてじゃないかな。

――お祓いの効果はありましたか？

雨宮　効果はわかんないね。ただ、ネガティブなことがあった時に、どう捉えるかだね。例えば手をケガしたとして、「手をケガするだけで良かった」と捉える脳みそを持ってるかどうかで、その人の一生の幸せの度数というか、幸せと感じるドーパミンの分泌量が変わるはずなので、考え方を変えた次の瞬間から幸せになれるんだよ。そうしない人は現状維持か、やや不幸なんだよね。思考を変えられるって、人が持つ唯一の武器だからね。

――何事も考え方次第ということですね。

中潟　なんだかんだあっても、作品を世に出せたっていうこと自体が、何よりの効果であると思っています。ほんといろんなことがありましたけどね（笑）。

今、30年を経た『源平』を振り返って

雨宮　中潟君は最近は何してるの？

中潟　ゲームはもちろん作っているんですけど、ずっと遠ざかっていた音楽活動をここ2～3年再開しました。「東京ゲーム音楽ショー2017」というゲーム音楽関連のイベントで久々にライブをやって、『組曲 源平討魔伝』を演奏しました。

雨宮　『源平』って新しい続編は出てないのかな。

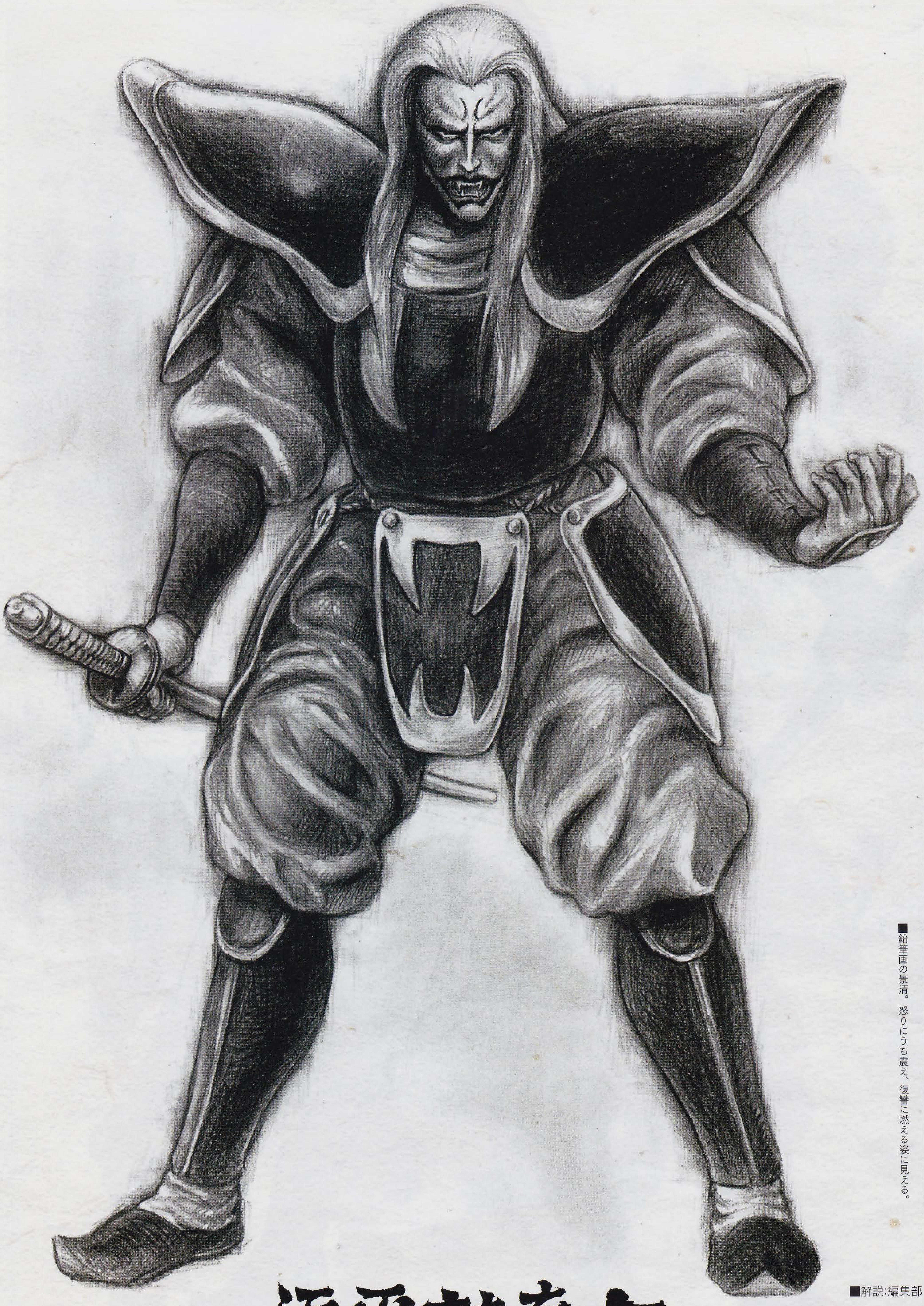
――PCエンジンやファミコンの頃に続編的なものは出てましたね。

中潟　長年の夢でもある『源平』の続編はぜひやりたいなあ。デザイナーの穴田さんとも、以前続編をテーマにキャラデザを起こしていただいた時期があったんですよ。

雨宮　昔、俺のところでずっとバイトしてて面倒見てやった指田（稔）というのがいてナムコに入ったんだけど、すごいシンメトリーな絵を描く男でね。最近は『ブットバースト』というゲームを作ってて、よく話を聞かせてくれるんだけど、あいつもたぶん『源平』とか好きなんじゃないかな。『源平』の続編が難しいなら、『源平』を作ったスタッフがもう一度源氏と平氏を題材にした別の新しいものを作る、というやり方で資金を集めるとかね。もしそれが動いて穴田とか中潟君が作るというなら俺も手伝うよ。実現したら寺田とかも手伝ってくれるかな。

中潟　その節は是非！

――30周年とCD化で『源平討魔伝』が再び注目されている今、当時『源平』に集っていた才能がまた新しい作品を生み出すことができたら、素晴らしいものになりそうですね。本日はありがとうございました！



■鉛筆画の景清。怒りにうち震え、復讐に燃える姿に見える。

■解説:編集部

穴田悟 源平討魔伝 資料集
誕生秘話 参



■景清の左手に浮かぶ青い光は、命を増やす玉だろうか。



■精緻に描かれた鉛筆画の景清。穴田悟氏の画力が伝わってくる。



■鬼姫は見た目は怖いが倒すと「キャー」「イヤーン」と意外に乙女。



■鉄球のついた杓丈を手にした弁慶。燃えるような眼が恐ろしい。



■未登場キャラ。『源平討魔伝 巻ノ弐』に登場する木曽義仲か?



■本編未登場の敵キャラクター。尼頭巾をかぶった顔は頼朝や義経同様に人外のそれである。右手から発しているのは雷だろうか？



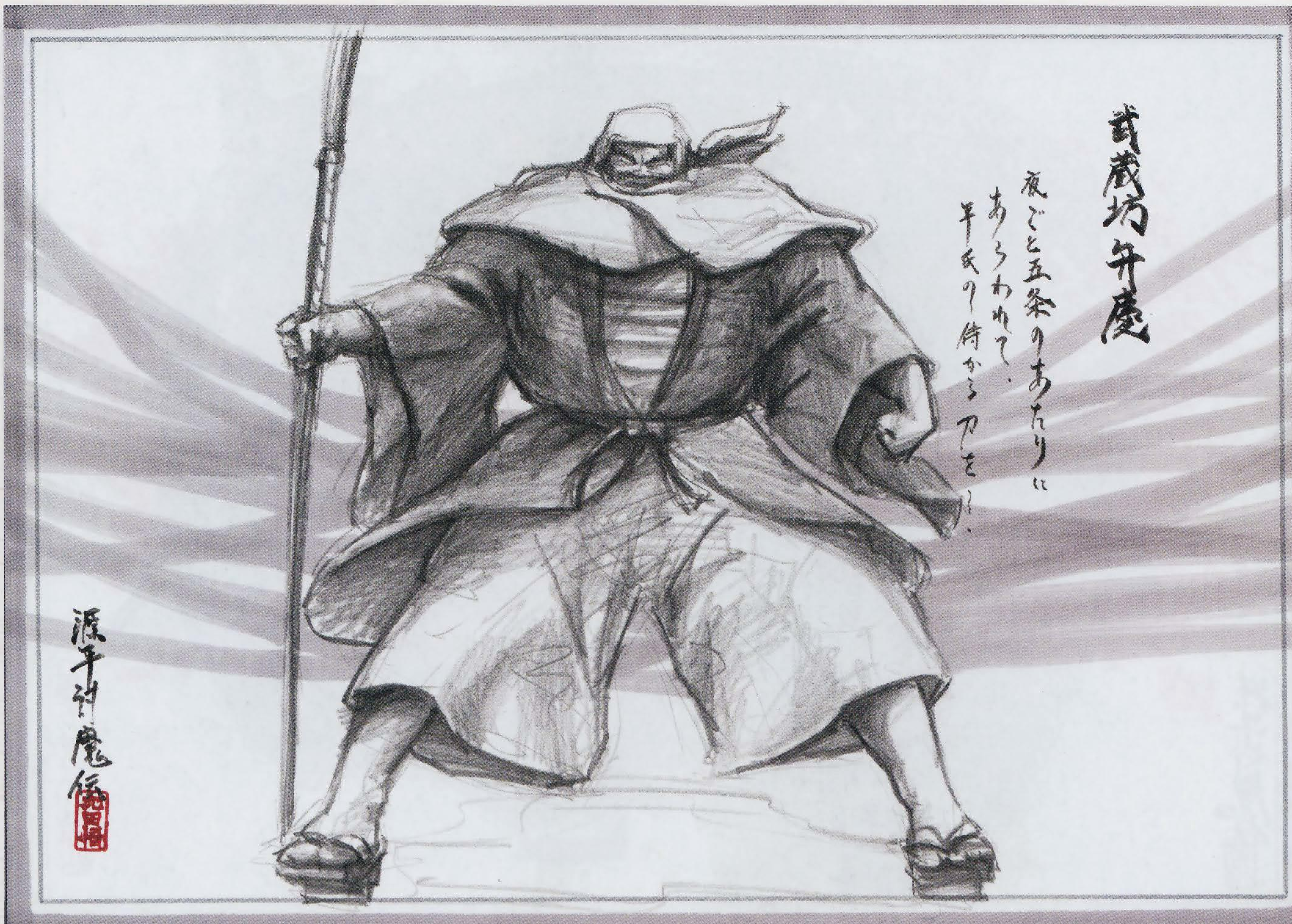
■本編未登場の獣神と峙する景清。嵐の中の戦いだろうか。



■未登場キャラの阿修羅。構えた3本の剣が脅威。手強そうだ。



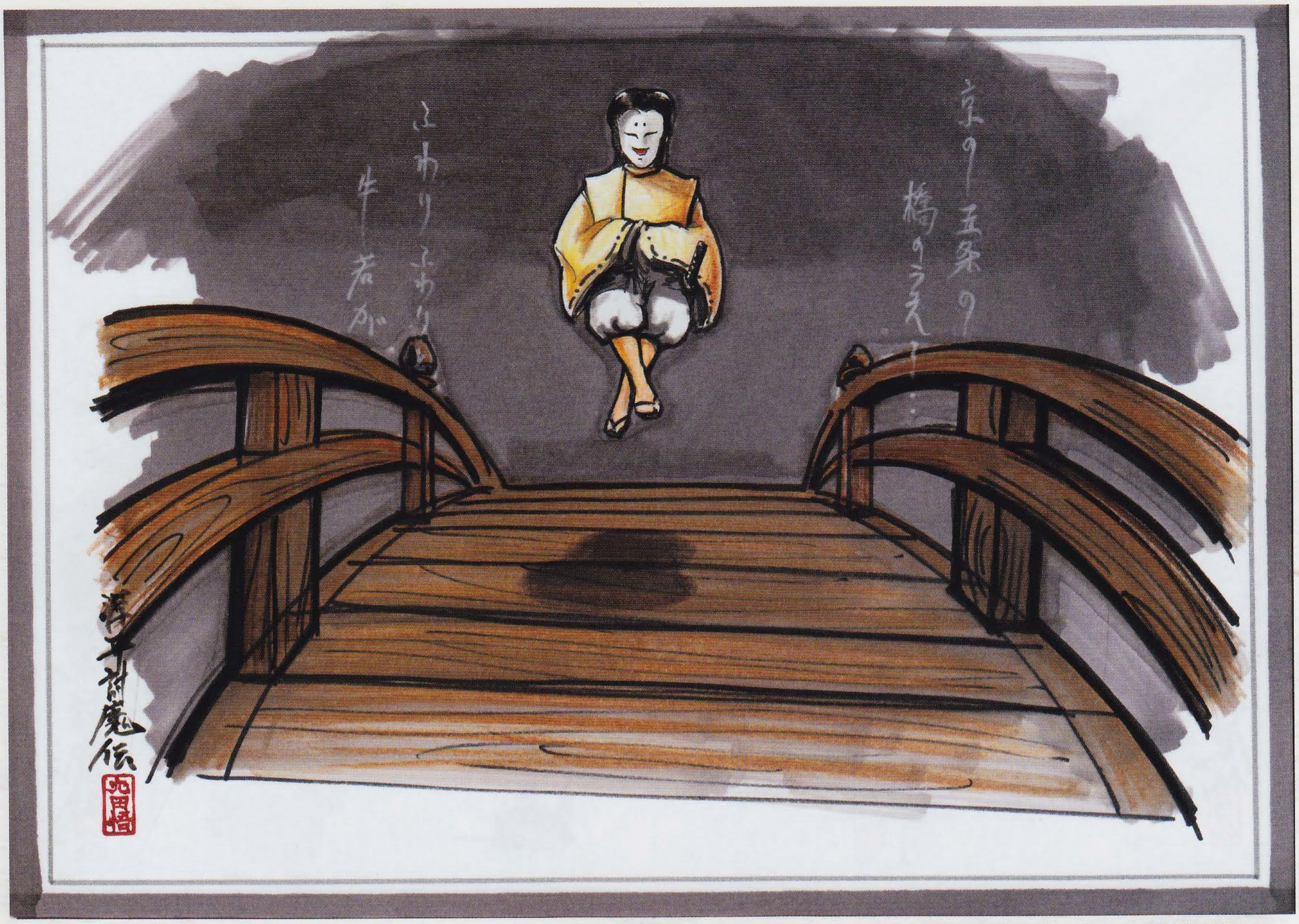
■源氏への復讐の刻がきたことにうち震え笑うかのような景清の面



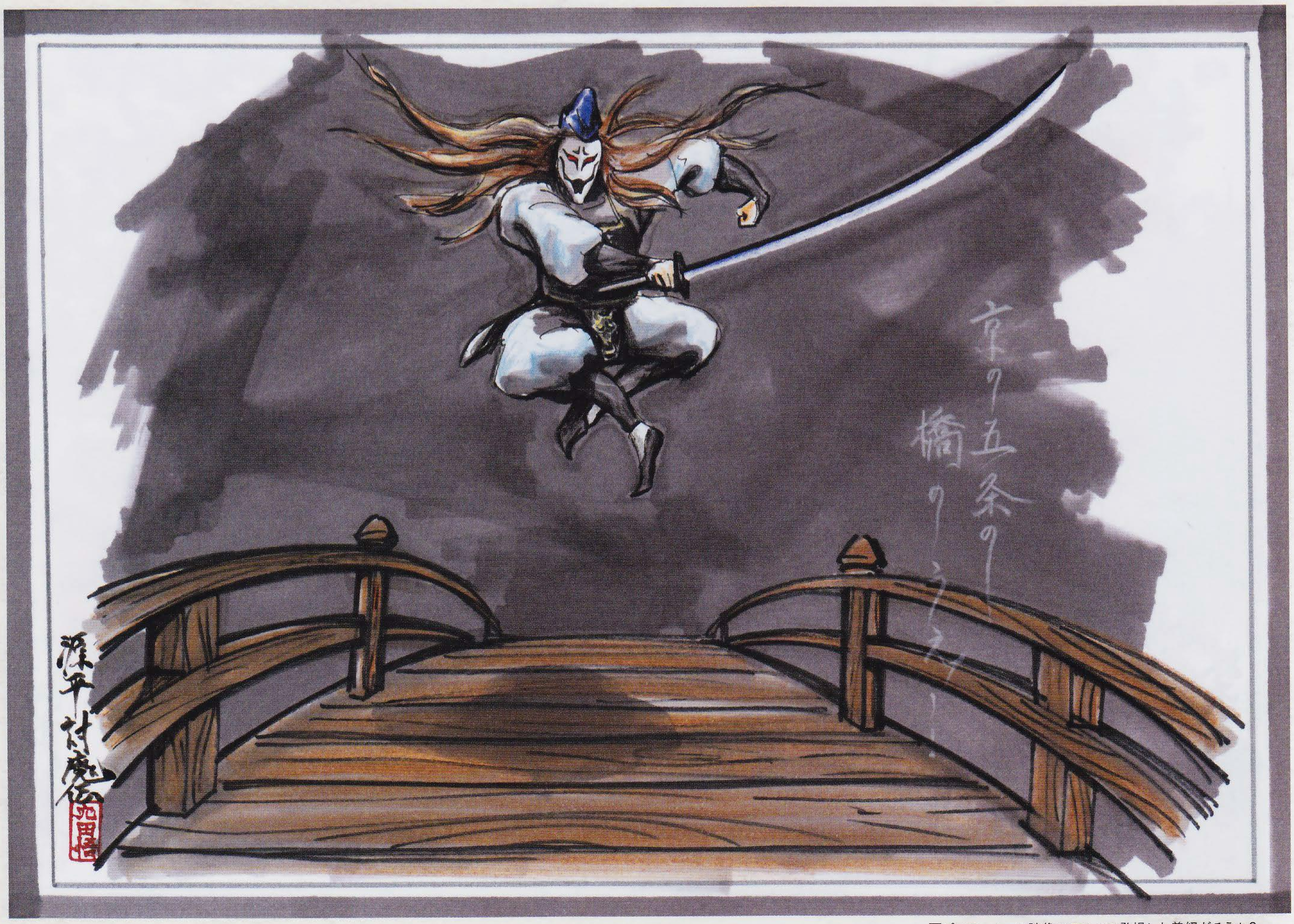
■身の丈よりも大きな長刀が目を引く。リーチが長くて強そう。



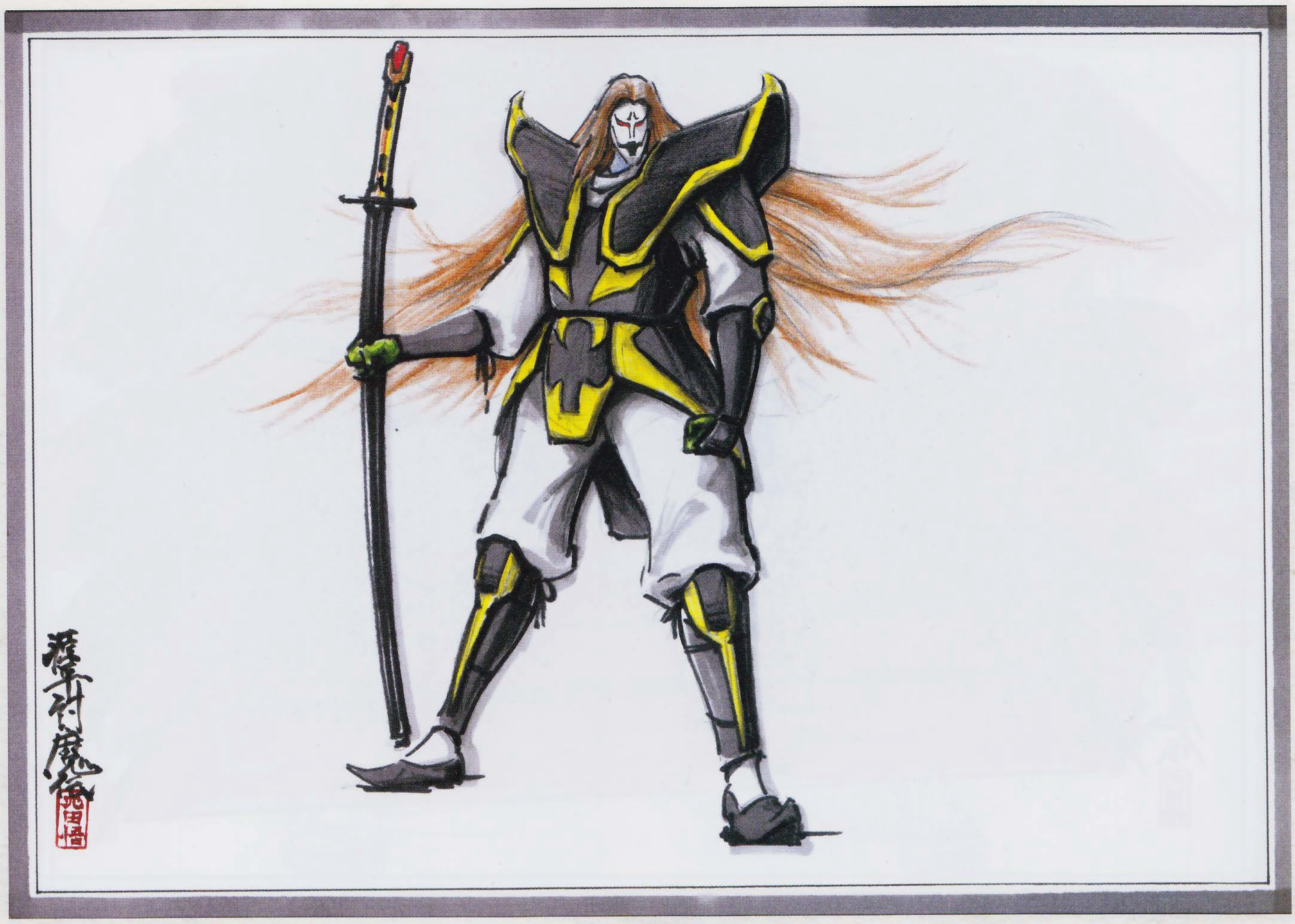
■でかい！　大きさからして横モードの大百足だろうか……。



■源義経の幼少期の姿・牛若丸はプロモーション映像に登場する。



■プロモーション映像にアニメで登場した義経だろうか？



■身の丈よりも大きな長刀が目を引く。リーチが長くて強そう。



■宿敵・源頼朝の鎧姿。本編でも剣を交えてみたかった……！



■薙刀を持った弁慶は続編の『源平討魔伝 巻ノ弐』に登場する。



■弁慶の薙刀を刀身で受け止める景清。剣力が削れてしまう……！

完売必至!?
源平グッズを手に入れよ

■構成＝編集部

A

源平討魔伝
ジップアップフーディー

胸には平面モードの景清のドット絵。袖にはビッグモードのドット絵、背中にはゲームの3モードの要素をリミックスしたオリジナルエンブレムをデザイン。S、M、L、XL、XXLの3種。／各5990円（税込）。





A

源平討魔伝 KAGEKIYO 2WAY ディバッグ



景清の公式イラストを中心に、その周囲にゲーム内のドット絵をあしらった独自のエンブレムが目を引く2WAY ディバッグ。手持ちとリュックの2通りの使い方ができる。京都や鎌倉に旅行したくなるかも?／5400円（税込）

A

GENPEI Style Tee
―紫式部―



Tシャツの限定カラー。紫という色は平安京の貴族文化の中でも特に高貴な色とされた色であり、『源平』のTシャツ化にあたってはまさにうってつけのカラーだ。サイズはS、M、L、XL、XXLの5種。／各3996円（税込）

A

GENPEI Style Tee



上に紹介したジップアップフーディーと同じく、胸・袖・背中に『源平討魔伝』をモチーフにしたデザインがあしらわれたTシャツ。生地は闇夜を連想させる黒。サイズはS、M、L、XL、XXLの5種。／各3996円（税込）

B

源平討魔伝
〜参拾周年記念音盤〜



『源平討魔伝』30周年記念のCDが発売中。アーケード版のBGM全曲に加えて、ファミコンで発売されたコンピュータボードゲーム『源平討魔伝』のBGMも全曲収録。詳しくは本誌ゲーム音楽情報ページ「GM」（82ページ）で紹介!

A

源平討魔伝
安駄婆 キーホルダー



景清、安駄婆、閻魔大王をモチーフした缶バッジ3個セット。サイズは直径40mm。かつて80年代頃にはナムコ直営ゲームセンターでゲームキャラの缶バッジが販売されていたが、そんな懐かしさも思い出すグッズだ。／790円（税込）

A

源平討魔伝
安駄婆 キーホルダー



『源平討魔伝』といえばこのキャラ。ゲーム開始時に拝める安駄婆のキーホルダー。イラスト部分のサイズは直径35mm。これを身につけていれば黄泉に落ちても復活できるかも?「銭次第」と言われそうだけど……。／600円（税込）。

2Dアクションの職人集団WayForwardに迫れ！



『シャンティ』シリーズ『マイティー』シリーズ

日本人以上に日本のゲームデザインを知り抜いたレトロテイスト2Dアクションのトップランナーウェイフォワード・テクノロジーズ

『シャンティ』や『マイティー スイッチ フォース！』をはじめとする横スクロール・アクションの秀作で、近年急速に注目度を高めているアメリカのゲームデベロッパー、ウェイフォワード・テクノロジーズ（WayForward Technologies）。カリフォルニアを拠点とする従業80人規模のこの会社は、いまや欧米最大・最古参のインディ系ゲーム制作スタジオだ。1990年の創業当初は教育用ゲームの開発を中心にしていたが、1997年頃からよりエンターテイメント性の強いゲームの開発に力を入れるようになった。このときに彼らは、自分たちの主要プラットフォームをゲームボーイに定める。そしてそこから、今日までにさまざまな機種で200本以上のゲームを作り上げている。ウェイフォワードのゲームボーイ作品は早くから高い水準にあったが、そのほとんどはアニメや映画などの原作に基づく受注開発品であり、ウェイフォワードの名前は販売元の影に隠れてなかなか注目されることがなかった。そんな状況下にありながら、彼らはひっそりと、一本の自社オリジナルゲームを練り上げていた。それが『シャンティ』だった。

女の子が主人公のゲームというのは、それだけで当時の海外市場ではなかなか受け容れてもらえないものであったという。彼らが販売を持ちかけた先はどこも「素晴らしいが売れない」と言って販売を断った。だがウェイフォワードの面々は、自分たちの作品の良さを信じて、苦難を乗り越えながら、数年をかけて発売へと漕ぎつけた。そしてそれからさらに長い時間をかけて続編を作り続け、『シャンティ』をヒットシリーズへと成長させていったのである。

次のページからは、その同社の足跡を、『シャンティ』と『マイティー』という2つの代表作のシリーズ展開から辿っていこう。

取材・構成＝hally(VORC)

『シャンティ』シリーズ 進化と歩み

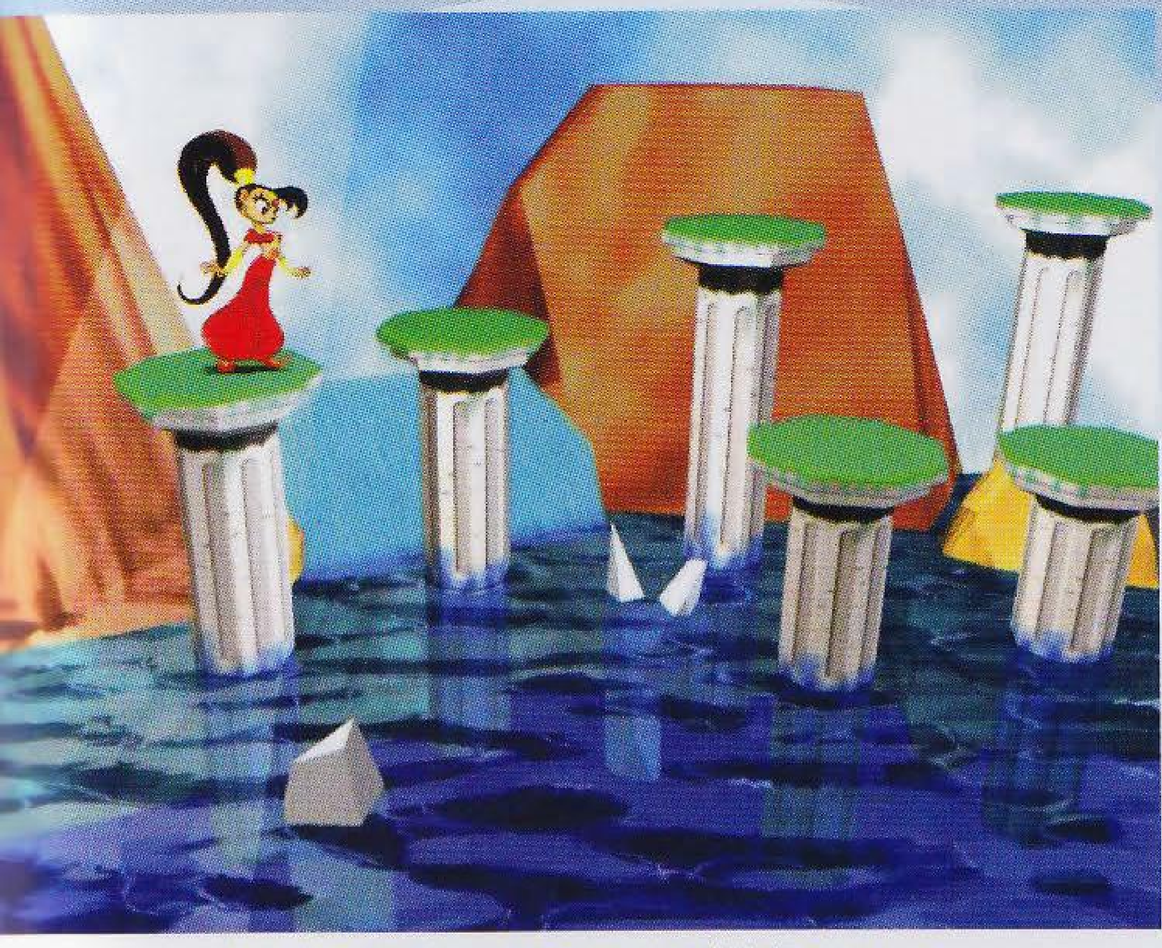
日本産2Dアクションゲームのエッセンスを極めた看板シリーズ『シャンティ』の誕生と進化、そして現在

1994 全てはここから始まった シャンティ試作版

prototype

PC／プレイステーション

1994年、後にマット・ボゾン氏の妻となるエリン・ボゾン氏が描いたスケッチから、『シャンティ』のキャラクタ原案は生まれた。二人はそれを膨らませながら少しずつゲームとしての体裁をまとめていった。対象機種はPCとスーパーファミコンを想定していたが、長期に及ぶ開発のなかでプレイステーションも視野に入っていく。結局これらは試作の域を出るものではなかったのだが、現存しているスクリーンショットからは、ゲームの基本仕様はゲームボーイでの開発以前に、ある程度固まっていたことが見て取れる。さまざまな動物を呼び出す魔法の要素もすでに登場している。いっぽうで、絵柄については後のシリーズと比べるとかなり異質である。日本のアニメ絵を意識したところはまだほとんど見られず、どちらかといえばディズニーのアニメーションに近いものになっている。



↑1997年頃に公開されていた試作版スクリーンショットのひとつ。ディズニー『アラジン』のようなタッチで描かれている。この時点では髪型により攻撃が変化するというギミックもあった。

2002 ゲームボーイの限界に挑戦した脅威の技術力 シャンティ

Shantae

ゲームボーイカラー

ゲームボーイにて登場した記念すべきシリーズ第一作。シャンティ、スカイ、ボロ、ロッティトップス、そしてリスキーといった愛すべきキャラたちと、アラビアン・スチームパンク・ファンタジーともいうべき唯一無二の世界観が、ここに誕生した。『悪魔城ドラキュラ』や『メトロイド』を彷彿とさせる本作のようなゲームデザインは、昨今「メトロイドヴァニア」というひとつのジャンルを確立しているが、初代『シャンティ』がリリースされた当時には、そのようなゲームはまだ本家の他には存在していなかった。つまり本作は「メトロイドヴァニア」の先駆けでもあるわけである。ゲーム内容のみならずグラフィックスに関しても驚異的な出来栄えで、緻密すぎるほどのキャラクターアニメーション、多重スクロール、透過処理……と、どこをとってもゲームボーイカラーの限界を超えている。また「Virt」ことジェイク・カウフマン氏が手がけたBGMも注目ポイントだ。後にウェイフォワードの看板コンポーザーとなり、米国有数の売れっ子へと成長していく彼の初期作品にあたるものだが、彼は当時から「チップチューンの貴公子」として名高く、ここでも卓抜した技術とセンスを発揮している。

惜しむらくは発売が遅すぎたことだろう。「日本のゲームっぽい」「『ロックマン』との類似点が多い」とカプコンUSAが発売を買って出たとき、世間はすでにゲームボーイアドバンスの時代に突入しており、結果的にはわずか2万~2万5千本しか売れなかった。だがゲームとしての手ごたえは今日なお色あせていない。難度はシリーズ中でもずば抜けて高く（油断するとザコに瞬殺されかねない）、コマンド入力の要素も今日から見れば蛇足かもしれないが、それらを差し置いても、ゲームボーイ史上最高水準の一作であることは間違いない。本作にはシリーズの根幹をなすストーリーや設定が凝縮されているため、今なお日本での発売を望む声は根強い。海外では3DS Virtual Consoleで復刻されているのだから、不可能ではないはずだ。



↑セーブ選択などいくつかの画面では、シャンティが大写しになる。この頃のキャラデザはどの登場人物もかなり猫目で、腰のくびれが凄まじかった。

↓スチームエンジンを稼働させるためには、各迷宮のボスたちが守る4個のエレメンタルストーンが必要となる。画面左上で輝いているのは炎の属性を持つ「シマー（シズル）ストーン」。





↑第4ボスのドラゴンライダー。地上探索～迷宮侵入～ボス戦という基本的な流れは、この頃から変わらない。各ボスには固有の弱点があるので、それを探し出そう。

↓ひょんなことからロッティトップスと障害物競走をすることになったシャンティ。こういったミニゲームが豊富なことも初代『シャンティ』の特色だ。





List of marks

【オススメ度】★★★★
【ゲーム難度】★★★★★
【やりこみ度】★★★★★
【入手容易度】★

国内配信情報

■なし

日本未発売の第一作はこんなストーリーだった

シャンティの最初の冒険の導入部をここに紹介。物語のはじまりを把握しておけば国内発売されている続編もより深く楽しめるはずだ。

Story

シークイン・ランドって知っているかい？ そこはかつて、美しき守護精霊（ガーディアン・ジーニー）たちがモンスターや災厄から守ってくれる、魔法の地だったんだ。長きにわたる平和のなかで、ジーニーたちは人間の男たちと恋に落ちていった。それで、半霊半人のハーフ・ジーニーたちが生まれたんだ。

それからさらに年月が流れ、ある時から悲しいことに、ジーニーたちは次々と姿を消し始めた。そしてある日ついに、一人もいなくなってしまったんだ。きっと瓶の中に捕らえられたんだ、なんて言う人たちもいれば、いつかきっと戻ってくるって信じる人たちもいたけど、ともあれこの地には悪がはびこりはじめてしまった。そこでジーニーの娘たちは「ガーディアン・ジーニーたちがいなくても、自分の持つ限られた魔法の力でそれに立ち向かおう」と決意したんだ。ハーフ・ジーニーはすごく珍しい、滅多にいない存在だったんだけど、彼女たちは世界を旅し、護るべき王国を見つけ、平和が戻ってくるまでそこに留まった。

ジーニー少女のシャンティは、スカットル・タウンという小さな港町に、ガーディアンの仕事を見つけていた。古い灯台に居を構え、危険が近づいてこないかそこで見張るようになったんだ。

そんな彼女がヒーローになれるかもしれない、驚くべき機会が訪れた。考古学ハンターとして名の知られたミミックおじさんが、蒸気機関（スチーム・エンジン）という謎のデバイスを発掘してきたんだ。彼は「この機械は世界を変革する」という声明を発表し、この発見についてのニュースは、瞬く間に七つの海を駆け巡っていった。

そして、このお宝について聞き及んだ凶悪な女海賊リスキー・ブーツが、スカットル・タウンに攻撃を仕掛けてきた。この危機を乗り切れるかどうかは、シャンティにかかっている！

in an Early Stage

❶シャンティ「何？ 海賊の攻撃にはうんざりよ！ これはスカットル・タウンに知らせたほうがよさそうね!!」

突然の砲撃で家の屋根に穴を開けられたシャンティ。

❷海賊船から着弾

❸飛び出すティンカーバット（手下）たち

❹そしてリスキー登場。

シャンティ「あんたが親玉ってわけね、女海賊リスキー・ブーツ！」

リスキー「生きてたのね！ お気に入りのボロ屋をぶっこわしちゃって悪いわね。でも燻り出したのはガーディアン・ジーニーかと思ってたら、やせっぽっちのお子様じゃないか！ こりゃ問題にならないね！ あたしは戦利品の運搬で忙しいんだ！」

❺シャンティ「ああ……。何か悪だくみしてるんだわ。確かめなきゃ！ スカットル・タウンのジーニーとしてやっていこうって身としては、あいつを止めたほうが良さそうね！」











❻シャンティ「ミミック！ ああ、おじさん！ 大丈夫だった？」

ミミック「うう……。見てくれ、ティンカーバットどもがワシの仕事場をめちゃくちゃにして、スチーム・エンジンを奪っていきおった！ どうにか止めさせようとしたんじゃが」

シャンティ「スチーム・エンジン？ なにそれ？」

ミミック「説明は後で！ 今は取り戻すのが先じゃ!!」

シャンティ「わかった。それは私がやるから、じっとしていて！」



❼海賊船に乗り込んだシャンティ。

シャンティ「ようやくここまでたどり着いたわよ、リスキー！ スチーム・エンジンはどこ？」

リスキー「お前には関係のないことさ！ そんなことよりも重要なのは、お前のところの奴らが通行料も払わないで勝手にあたしの海を行き来してるってことさ。その上今回は、お前もやらかしてくれたしね！」

シャンティ「バカなこと言わないで！ 海は誰のものでもない。みんなが楽しく使うところよ。何様のつもりなの？」

リスキー「何様？ あたしはリスキー・ブーツ様、七つの海の女王だよ。逆らうやつらはみんな叩き潰してやるんだ！ お前たち！！ こいつにたっぷりとお仕置きしてやりな!!」



❽最初のボス戦勝利後。

リスキー「今日のところはこれくらいにしといてやる。でも次に会うとき、あたしはスチーム・パワーを身に付けてるからね。そうなったらもう誰にも止められないよ！ アッハッハ！」



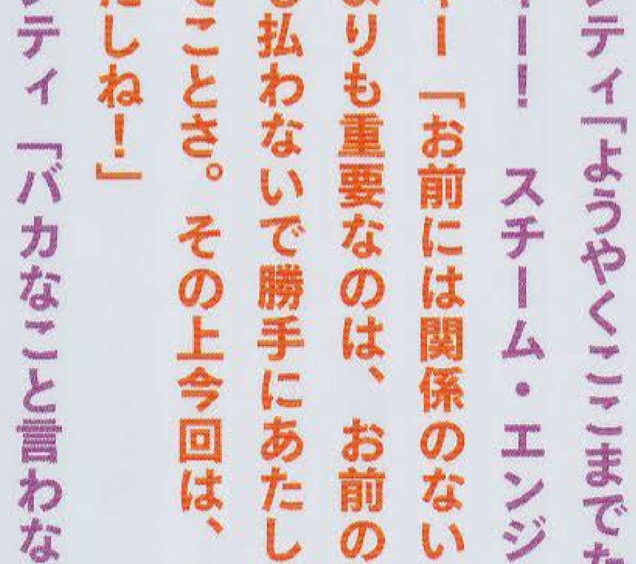
❾市長「よくやった、シャンティ！ たしかに君は、海賊連中をさっさと片付けてくれた！ ジーニーを雇って街を守らせるというアイデアは、実に素晴らしいね、まったく！」

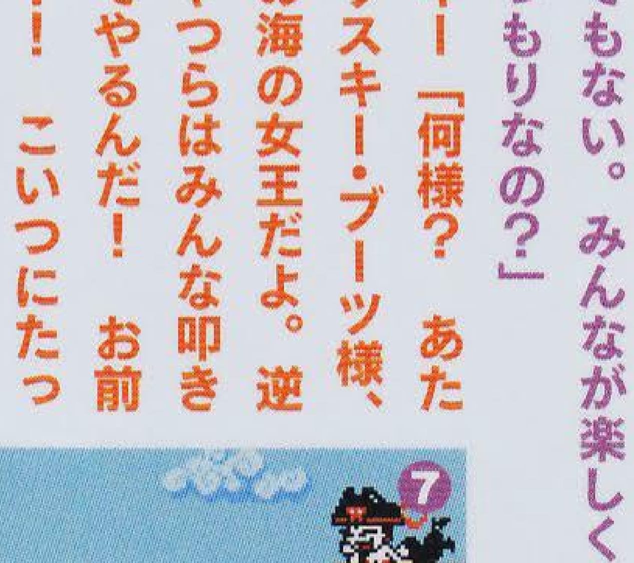
シャンティ「（うは……。これはもう、あたしがハーフ・ジーニーでしかないってこと、そろそろバラしたほうが良さそうね。そしたらスカットル・タウンは本物のジーニーに守ってもらえるかもだし。なんでこんなややこしいことになっちゃったんだろ？）」

ミミック「シャンティ！ 何がどうなったんじゃ？ わしのスチーム・エンジンはどこじゃ？」

シャンティ「ごめんなさい、ミミック。リスキーが持って逃げてしまったの。そしてあいつは、あれを使ってスカットル・タウンを破壊するつもりだわ！ ああ！ あたしが本物のジーニーだったら、あいつに目にもの見せてやれたのに！」

ミミック「いや、今回はそうとも言えんぞ。あれはジーニー・マジック以上の力を持つようになるじゃろう。」





さて、シャンティの運命やいかに？

2004
期待の続編は開発中止に……

シャンティ リスキー・レヴォリューション
Shantae 2 Risky Revolution
ゲームボーイアドバンス

ゲームボーイアドバンスで発売されるはずだったシリーズ第二弾。『シャンティアドバンス』(Shantae Advance)とも呼ばれる。2003年3月に開発中であることが公表され、デモ版のトレーラー映像まで公開されていたのだが、結局陽の目を見ることなく終わった。厳密にいえば半分がた完成してはいて、あと4ヵ月もあれば製品化できるという状態までいっていたそうなのだが、販売元が付かないままニンテンドーDSの時代を迎え、ついにお蔵入りとなってしまったのである。

内容については不明な点が多いが、デモ版の映像を見ると、背景を大胆に移動させて前景と後景を行ったり来たりするという、画面の奥行を利用したギミックを特色としていたことが分かる。また通信ケーブルを使って最大4人まで参加可能な対戦モードも存在していた。

本作はプラグ&プレイ方式のコントローラ型テレビゲーム機として発売することも検討されていた。これは『シャンティTV』と呼ばれ、デモ段階までは行っていたが、やはり製品化には至らなかった。こうして『シャンティ2』はキャンセルされ、次なる新作の発売までに8年を要することになったのである。



➡本作ではリスキー一味が発見したトレマーエンジン(地震発生装置)を巡る攻防が繰り広げられ、エンジンによる地殻変動ギミックが見所となるはずだった。

2010
ついにシャンティが帰ってきた!

シャンティ リスキィ・ブーツの逆襲
Shantae: Risky's Revenge
ニンテンドーDSi(DSiWare)

未完のゲームボーイアドバンス版を単純に引き継いだものではなく、ほとんど新たに一から練り直した完全新作。2010年にまずNintendo DSiWare(ダウンロード専用コンテンツ)として登場した。DSiWareといえば容量制限が非常に厳しく、どうしても小粒なゲームになりがちな印象があるが、本作はそんな懸念をいい方向に裏切ってくれた。ゲーム内容、サウンド、グラフィックス、どれをとってもパッケージゲーム級になっているのである。

ゲームの基本的なシステムは前作とほぼ同様だが、パワーアップがより多彩になり、難度やユーザービリティの面でも大きな前進がみられる。一言でいって、非常に遊びやすくなっている。さすがに前作ほどのボリューム感はないが、それでも1200ニンテンドーポイントで買えることを考えれば、上出来以上といえるはずだ。実際本作は「DSiにおける最高の一本」であるとして、海外のさまざまなレビューサイトで非常に高い評価を獲得している。ただきわめて残念なことに、本作は日本版のDSiでは購入できなかった。2014年にディレクターズ・カット版が登場するまで、日本で遊ぶのは本当に大変だったのだ(厳密にいうと、オリジナル版の発売翌年にiOS版が出ていて、そちらは簡単に購入できた……が、こういうゲームはやはり伝統的なコントローラ入力で遊びたいものだろう。なおAndroid版も存在したが現在は配信が終了している)。ディレクターズ・カット版はより精緻なグラフィックスを特色としており、Wii U、プレイステーション4、PC[Steam]で楽しむことができる。



➡画面の3分の2を埋め尽くすデカキャラ、いきなり登場! 巨大海賊船を率いてのリスキー来襲は、シリーズ序盤の定番ともいえる展開だ。



⬆謎のランプを奪いに現れたリスキー。ミミックは彼女の手に渡ると非常に危険だと言うのだが、その正体についてはなぜか口を閉ざしてしまう。

List of marks

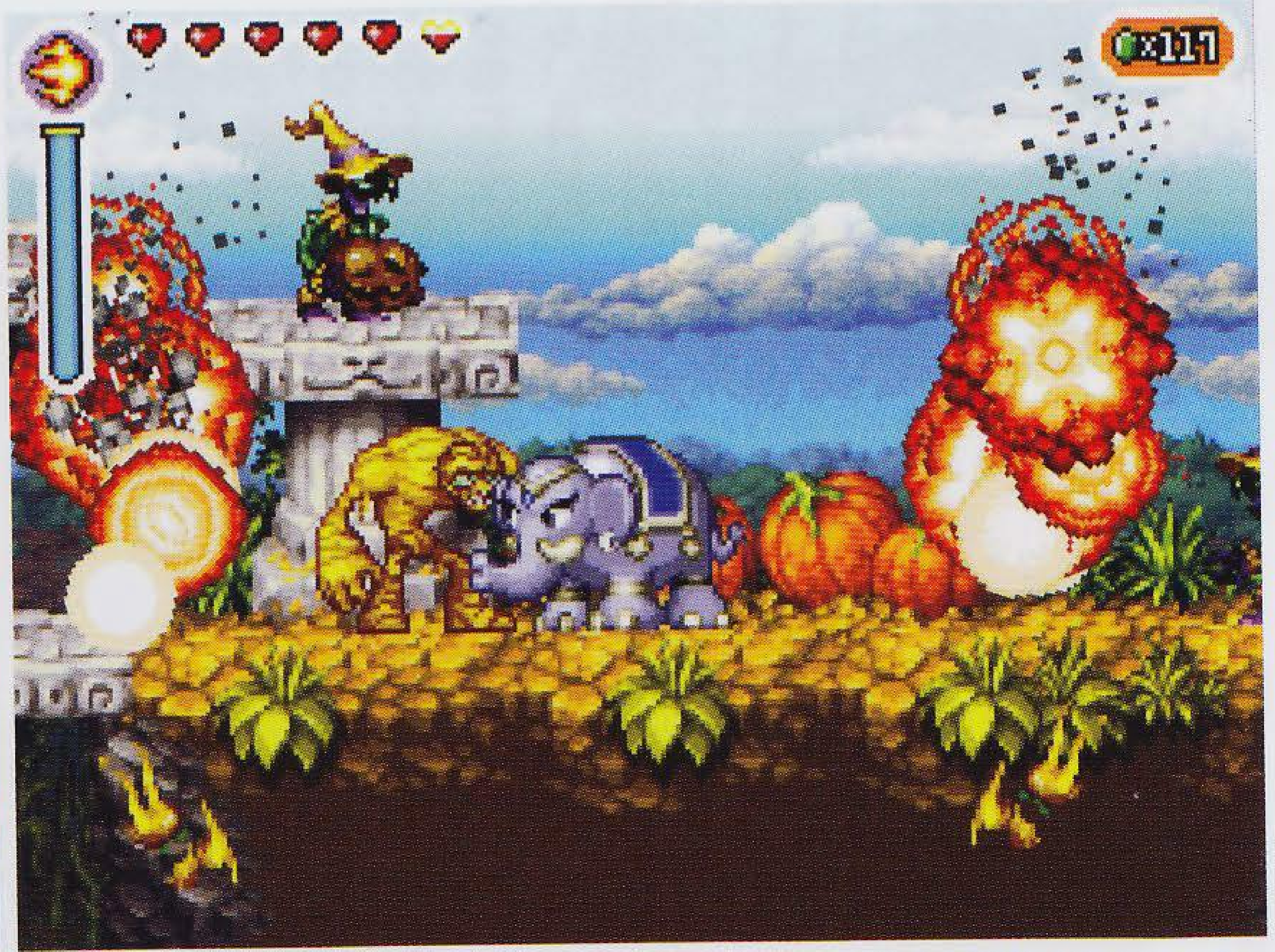
【オススメ度】★★★★★
【ゲーム難度】★★★★
【やりこみ度】★★★★★
【入手容易度】★★★★★

国内配信情報

■日本語版『シャンティ リスキィ・ブーツの逆襲』
Wii U/プレイステーション4
(発売:インターグロー)各4000円(税込)
■英語版『Shantae: Risky's Revenge』
iApp(発売:ウェイフォワード)フル版:360円(税込)
■英語版『Shantae: Risky's Revenge -Director's Cut』
PC[Steam](発売:ウェイフォワード)980円(税込)



⬆マーメイドに変身中(ちなみにここはシューティング面)。水中探索はもともと初代試作版にあった要素だが一度切り捨てられ本作で復活。以降は定番化した。



⬆エレファントに変身! 前作では動物変身ダンスをコマンド入力で発動させなければいけないという煩わしさがあったが、本作でその点は解消された。

2014

シリーズ三作目にしてシャンティが待望の日本上陸！

シャンティ 海賊の呪い

Shantae and the Pirate's Curse

ニンテンドー3DS

『リスキィ・ブーツの逆襲』『海賊の呪い』そして最新作『ハーフジーニーヒーロー』は、ストーリー的には実質的に三部構成となっている。ハーフジーニーである主人公・シャンティの成長と葛藤が、三作を通しての大きなテーマだ。前作ではその過程で、シャンティがジーニーとしての魔力を失ってしまい、本作では「人間」として戦うことを宿命づけられる。

システム面や操作系は大筋において前作を踏襲しているのだが、魔法を使えない設定のため、パワーアップスキルの内容や方向性が従来のシリーズと大きく変わっている。飛び道具を扱えるようになったり、二段ジャンプできるようになったりと、一言でいえばより『悪魔城ドラキュラ』&『メトロイド』な感覚に近くなったのである。これによって爽快感は格段に増したが、その反面よりテクニカルな操作が求められるようにもなった。難度の面では初代の次に位置する（といってもこちらのほうが格段に簡単だが）。どちらかというとアクションゲームに慣れた人向けの一作である。

ところで本作は、シリーズ三作目にして、ようやく日本でも正式に発売された、記念すべきタイトルでもある。日本語で遊べるうえに、ボリューム感も全シリーズ中最高なので、ここから始めるのは悪くない……が、ストーリー的には三部作の真ん中ということで、前作をプレイしていないと意味の分からない設定やお約束も多々あるだろう。魅力的なキャラや世界観をより広く知ってもらうためにも、ぜひとも前作の日本語版も併せてプレイしていただきたいところである。

List of marks

【オススメ度】★★★★★
【ゲーム難度】★★★★
【やりこみ度】★★★★★
【入手容易度】★★★★★

国内配信情報

■日本語版『シャンティ 海賊の呪い』
ニンテンドー3DS／Wii U／プレイステーション4（発売：インターグロー）各4000円（税込）
■日本語版『Shantae and the Pirate's Curse』
Xbox One（発売：ウェイフォワード）2160円（税込）
■英語版『Shantae and the Pirate's Curse』
PC［Steam］（発売：ウェイフォワード）1980円（税込）
■英語版『Shantae and the Pirate's Curse』
iApp（発売：ウェイフォワード）フル版：360円（税込・アプリ内課金あり）

国内パッケージ版情報

■日本語版『シャンティ 海賊の呪い』
ニンテンドー3DS（発売：インターグロー）4536円（税込）



↑とにかく画面が広い！ 前作と比較すると縦横ともに約1.5倍の広がりを感じられるはずだ。そのためボス戦もよりど派手でスリリングに。これまでと比べて、さらに精緻なボタンさばきが要求される。（写真はPS4版）



↑会話中の立ち絵はKOU氏の作画に一新。マット氏のオリジナルデザインを尊重しつつ、より可愛らしく描かれている。3DS版は立体視で見ると彼女たちのスタイルもより強調されて見えてしまう。（写真は3DS版）

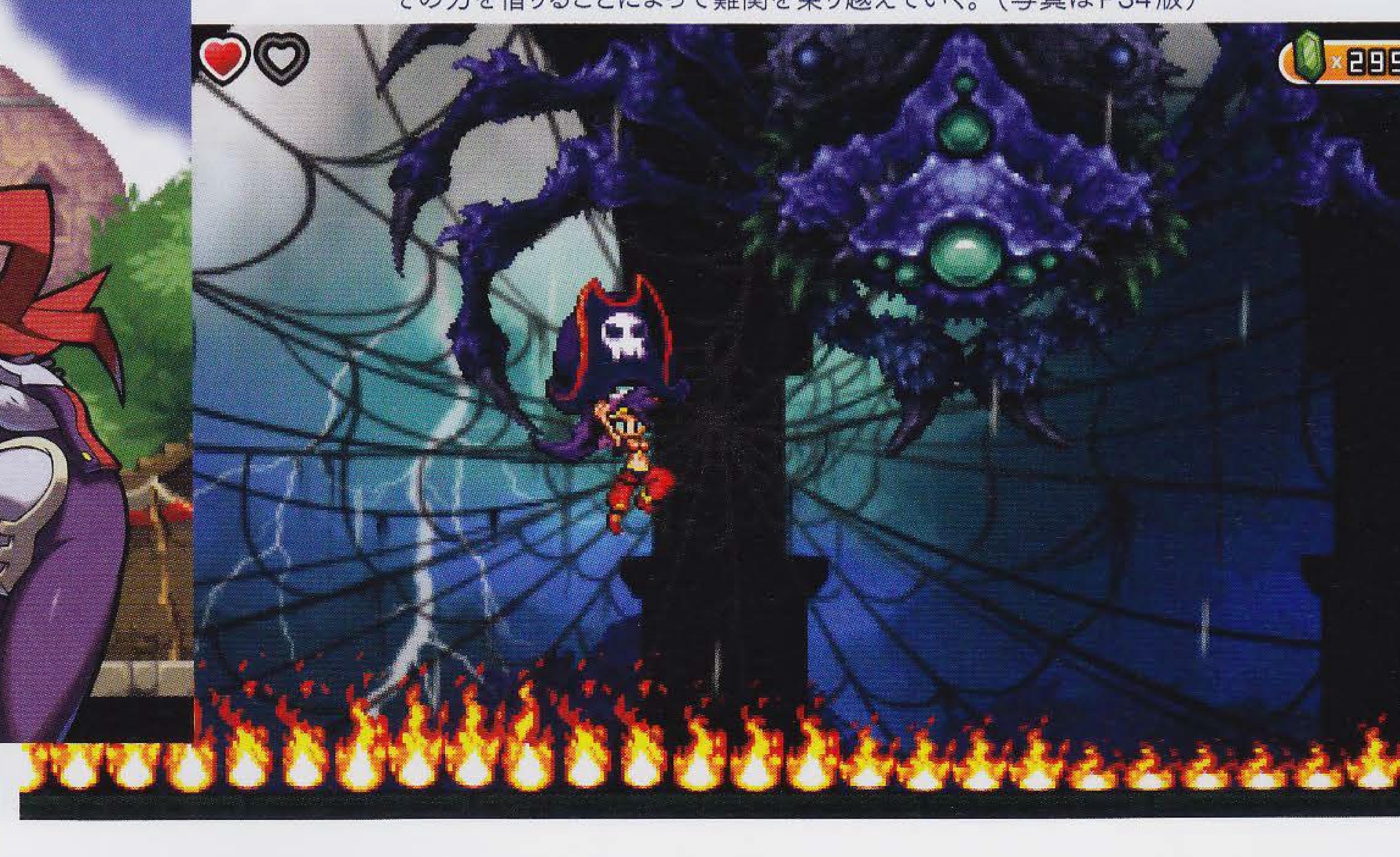


↑シリーズ序盤恒例の遺跡シーンも、より鮮やかに。描き込みが細かくなったのに加え、背景のレイヤー数も増加した。前作では最大5枚のスクロール画面を重ね合わせて表示していたが、本作ではそれが7枚になった。（写真は3DS版）



↑宿敵リスキーは今回、トレードマークの海賊帽をはじめ、装備の一切を喪失。凶悪さも薄らいで見えるが、どこまで信用していいものやら？（写真はPS4版）

↓海賊帽をマント代わりに滑空。魔力を失ったシャンティは、リスキーの装備を探し出し、その力を借りることによって難関を乗り越えていく。（写真はPS4版）



2016

マルチプラットフォームから世界に躍り出たシリーズ最新作

シャンティ ハーフジーニーヒーロー

Shantae: Half-Genie Hero

PC
プレイステーション4
プレイステーションVita
Wii U
Xbox One
Nintendo Switch（今夏発売予定）

クラウドファンディングによって制作が実現し、開発に三年を要したシャンティ成長物語の最終章。昨年末に登場したシリーズ最新作である。

前作までとのもっとも大きな違いは、2・5Dレンダリングの導入による大胆な表現手法の変革だ。これまで一貫して8ビット～16ビット・スタイルのドット絵にこだわりを見せていたグラフィックスを、今風のトゥーン・レンダリングに置き換えているわけだが、それでも世界観のブレをまったく感じさせないことに驚かされる。

これは両方の技法に精通したウェイフォワードだからこそ出来る離れ業といえるだろう。奥行きのある映像と繊細な操作感覚が、そのおかげで居心地よく同居できているのである。

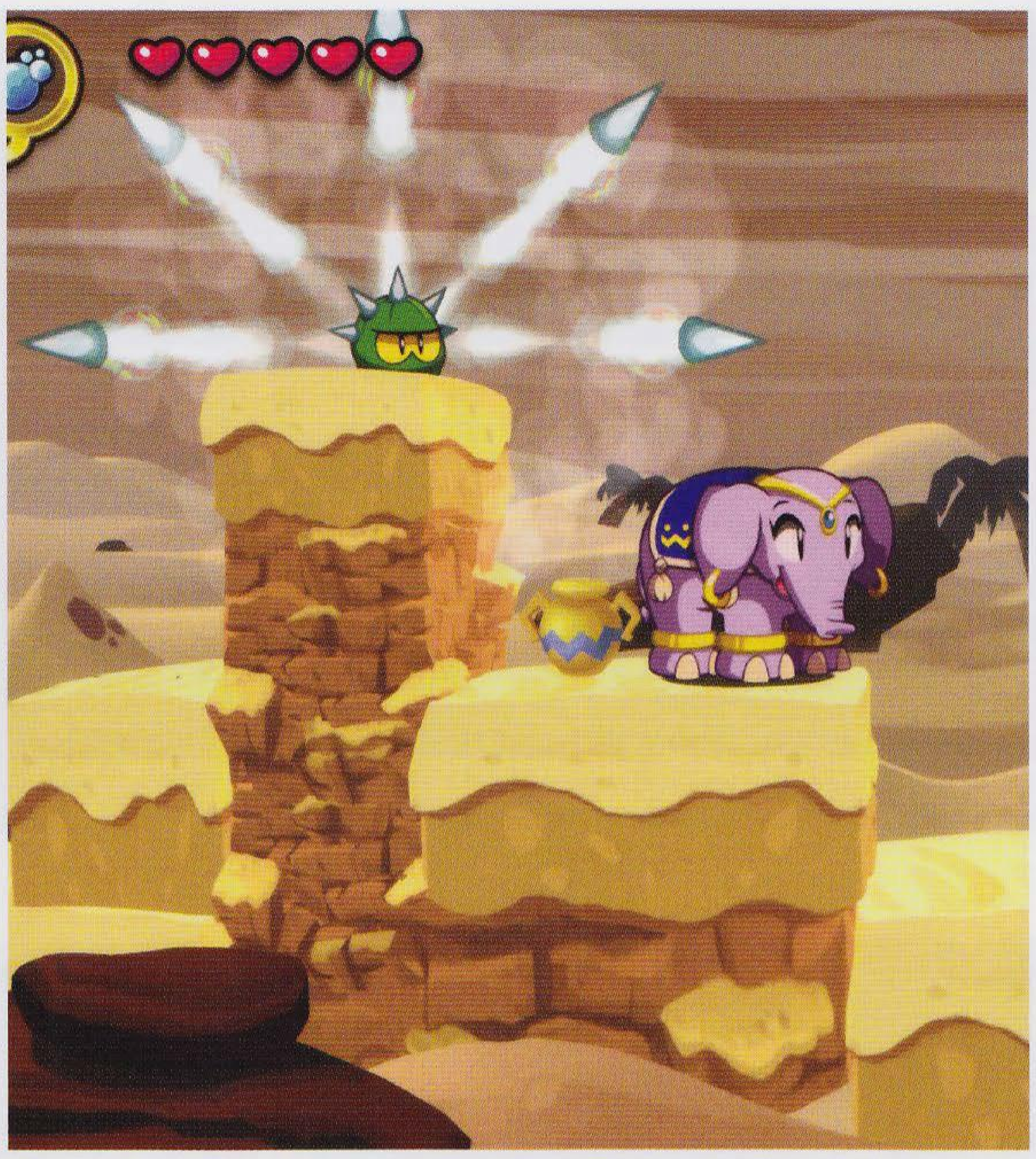
パワーアップシステムは一作目～二作目の路線に回帰しており、しかも難度はわりと低めに抑えられている。日本語にも標準で対応しているし、とにかく「遊びやすさ」という点ではシリーズ随一だ。アクションゲームが苦手な人は、本作から始めてみるのも悪くないだろう。

マップ構成に関しても冗長さが最低限に抑えられており、三作目までのような「フィールド探索→迷宮入口発見→迷宮探索」の図式を大きくショートカットしているため（街から目的地へいきなり飛ぶ）、とにかくさくさく進む。そんなところも、ビギナーにはありがたいはずだ。

逆に三作目『海賊の呪い』を存分に楽しんだ人はボリューム的に若干の物足りなさを感じるかもしれないが、今後ダウンロードコンテンツによっていろいろと拡充されるそうなので、そこに期待したい。

⬇アニマルフォームはぐっと可愛らしくなり、敵はよりアメコミ調に。レンダリング処理のため背景のレイヤー数は無制限になり、随所に細やかなアニメーションも盛り込まれている。





⬆探索の要、エレファントフォーム。本作は動物への変身をメインとするシステムに回帰しているが、動物の種類はさらに増え、変身ダンスの使い勝手も向上した。

⬇毎度おなじみ、巨大海賊船（？）との闘い。本作にはオートフォーカス機能が備わり、巨大キャラの登場時にはこれぐらいのロングショットになる。通常時は前作より若干大きめ。





➡攻撃スタイルもアニメーションも、より多彩になったボスの数々。こいつもそうだが、画面の奥行きを活かした攻撃を仕掛けてくるボスが多いので、弱点の把握にちょっと頭を使うところが増えた。そんなところも本作の醍醐味のひとつだ。

List of marks

【オススメ度】★★★★★
【ゲーム難度】★★★★
【やりこみ度】★★★★★
【入手容易度】★★★★★

国内配信情報

■日本語版『Shantae: Half-Genie Hero』
Xbox One（発売：ウェイフォワード）2160円（税込）
■日本語版『Shantae: Half-Genie Hero』
PC［Steam］（発売：ウェイフォワード）1980円（税込）



⬆序盤最大の見せ場、ギガマーメイド戦。見た目は手描きの2Dアニメのようだが、実はKOU氏のイラストを3Dに起こして描かれている。その違和感のなさもウェイフォワードならではだ。

番外編

シャンティのゲスト出演作品
Shantae Guest Appearance Works

シリーズ以外のタイトルにも実はシャンティが登場していた。その情報をここに補足しておこう。いずれも海外タイトルだ。

■『ウォッチクエスト』（Watch Quest! -Heroes of Time）
iApp（Apple Watchでプレイ可能）
アップルウォッチ初のゲームコンテンツとして2015年に登場。シャンティとその友人ボロが異世界で繰り広げるパズル&アドベンチャー。

■『シャンティNAB!』（Shantae NAB!）Nintendo DS
北米版『メイドイン俺』（WarioWare D.I.Y）のダウンロードコンテンツとして2010年に登場したミニゲーム。モンキーに変身したシャンティにうまく宝石をキャッチさせよう。海外版『海賊の呪い』のパッケージ版にも本作が特別収録されている。



⬆ちょっぴり影は薄いけど、補助魔法の数々も健在。4種類の魔法を、それぞれ三段階まで強化できる。

『マイティー』シリーズ 仕掛けの発想力

パズル要素の強い頭脳派2Dアクションが「解く楽しみ」を提供する、ウェイフォワードからの挑戦状だ

2009

フリップ操作でステージの形を変えて攻略

マイティー フリップ チャンプ

Mighty Flip Champs!

ニンテンドーDSi（DSiware）

『シャンティ』シリーズと双璧をなすウェイフォワードのオリジナル・コンテンツ、『マイティー』シリーズの第一弾。小粒ながらもしっかりした手応えのある、良質な頭脳派パズルアクションだ。精神的には同社の初期作品『Wendy: Every Witch Way』を受け継ぎつつ、『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』の赤青クリスタルスイッチにもヒントを得たものであり、後の『マイティースイッチ フォース！』に連なる「ボタン操作による地形要素の切り替え」というシステムが、本作において確立している。このゲームはまた、DSiで『シャンティ』を出した場合にうまく興味を持ってもらえるかどうかを見極める試金石として制作されたものでもあった。これが成功したからこそ、『シャンティ』の現在があるのである。

List of marks

【オススメ度】★★★★
【ゲーム難度】★★★★
【やりこみ度】★★★
【入手容易度】★★★★★

国内配信情報
■日本語版『マイティー フリップ チャンプ』
ニンテンドーDSiware（発売：インターグロー）800円（税込）



↑上がプレイ中の画面、下が画面切り替え後に現れる地形の想定図。このまま切り替えるとトゲの上に落ちてしまうので、両画面を見比べて安全な場所を探る。これを繰り返してゴールを目指す。

2009

惑星間の重力で移動する宇宙遊泳アクション

マイティー ミルキー ウェイ

Mighty Milky Way

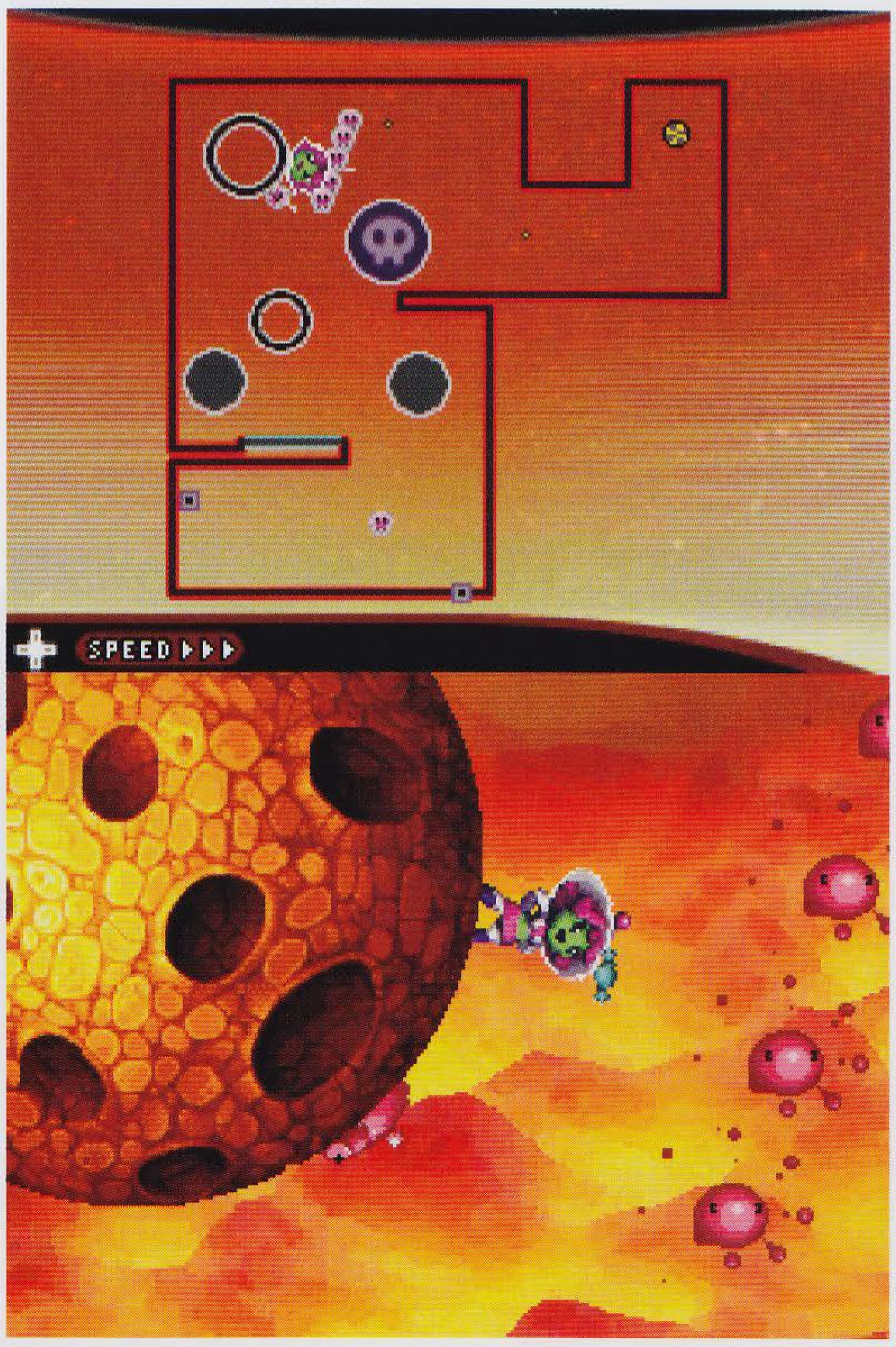
ニンテンドーDSi（DSiware）

『マイティー』シリーズ第二弾にして、最大の異色作。見下ろし視点の惑星間移動アクションで、重力の作用をうまく見切りながら目標地点に到達を果たすという内容。ゲーム性も映像面も、シリーズの他作品とはかなり方向性が異なるが、それもそのはずで、本作だけマット・ボゾン氏がゲームデザインを担当していないのである（シーン・ヴェラスコ氏とジェームズ・モンターニャ氏が担当。二人はともにこれ以降の『シャンティ』シリーズや『マイティー』シリーズに貢献している）。いずれにしても、とても丁寧に作られた一作であることは間違いない。また、シリーズ共通オープニングテーマ曲は、本作のアレンジがもっとも秀逸。ボーカロイド『巡音ルカ』を使いこなすカウフマン氏の技量とセンスは、日本にも驚きをもたらした。

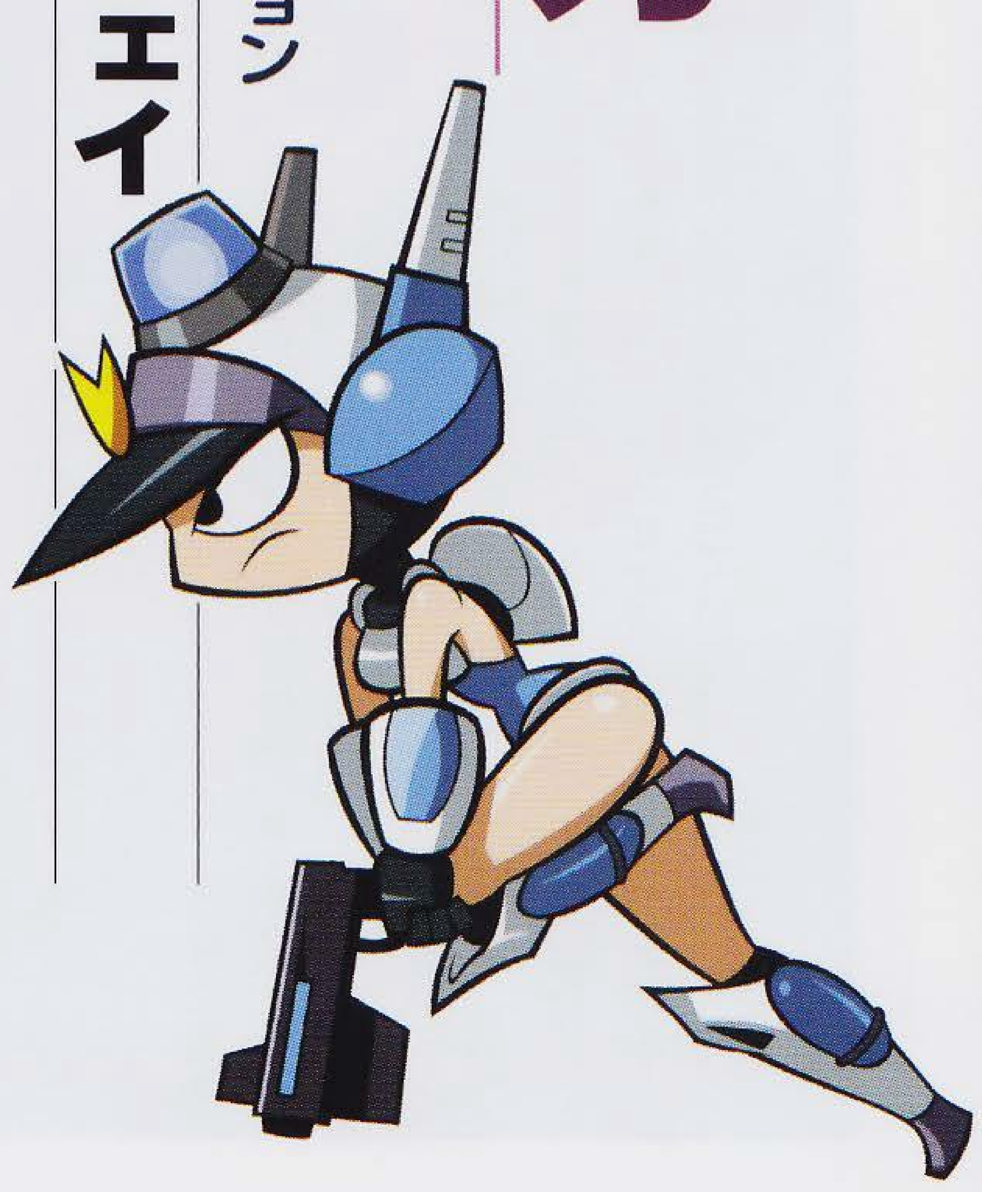
List of marks

【オススメ度】★★★★
【ゲーム難度】★★★★
【やりこみ度】★★★
【入手容易度】★★★★★

国内配信情報
■日本語版『マイティー ミルキー ウェイ』
ニンテンドーDSiware（発売：インターグロー）800円（税込）



↑レーダーマップ（上画面）を頼りに、星から星へとジャンプしていこう。基本的にはそれだけだが、他に星を「作る」というアクションがあり、それが本作をより奥深いものにしている。



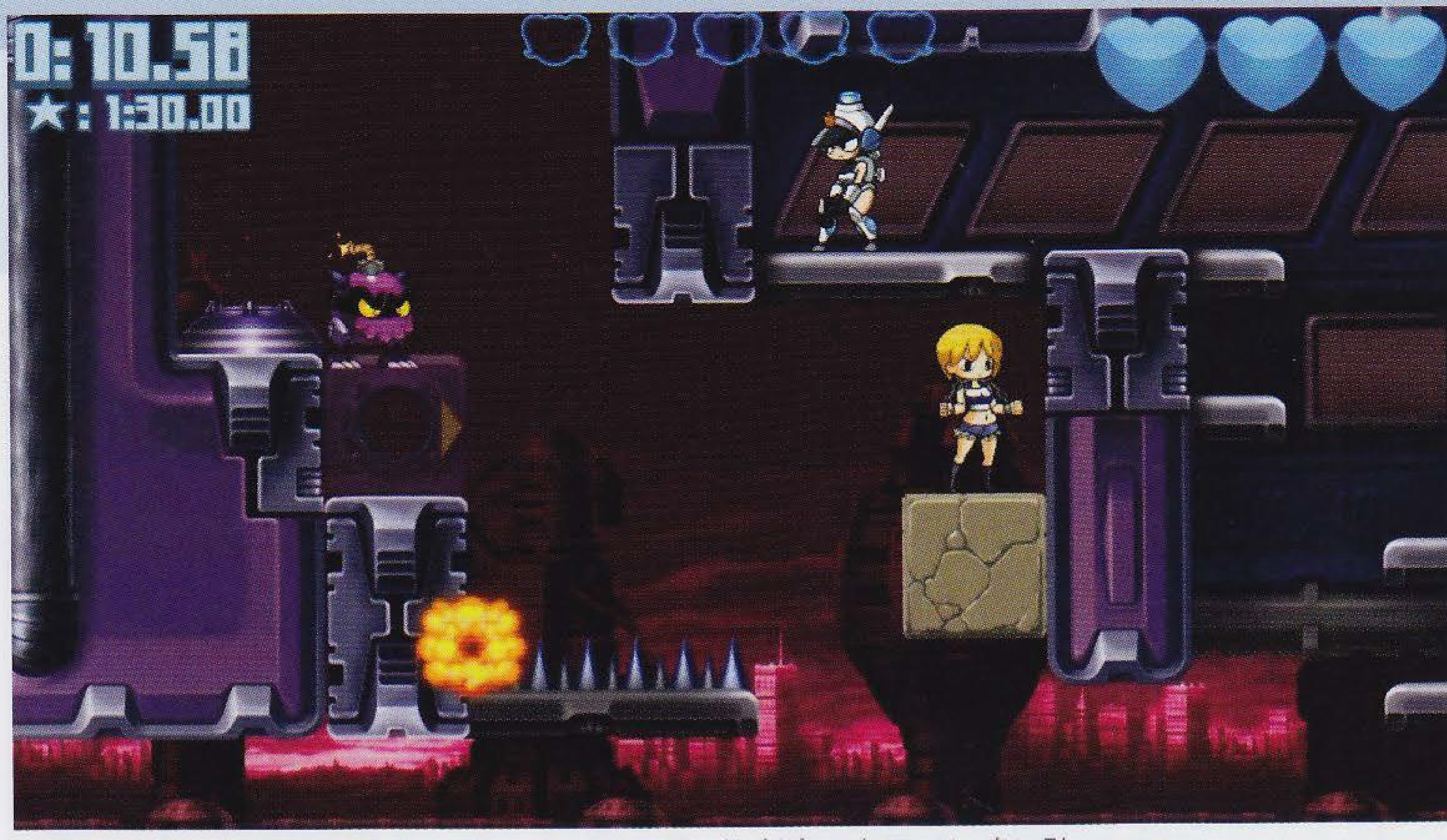
2011

迷路のような地形を進み、逃げた女囚を捕まえる

マイティー スイッチ フォース!

Mighty Switch Force!

ニンテンドー3DS



↑中央上がパトリシア。中央右がフーリガン・シスターズ。敵（左）の直下には、奥に引っ込んだ状態の次元ブロックがうっすらと表示されている。

『マイティー』シリーズの看板作品。ボリューム的には『シャンティ』と比べるとぐっと小粒だが、難度は低めで親しみやすく、価格も500円から、ときわめてお手頃。内容的には、昨今流行の地形属性を切り替えていくタイプのパズルアクションとなっており、「次元ブロック」と呼ばれる足場を出したり引っ込めたりしながら、ステージ各所に逃げ出した女囚（スペース・フーリガン）たちを捕まえていく。ある程度頭を使わなければクリアできないが、かといってアクション面の爽快感も損なってはいない。『シャンティ』シリーズにも通じるこの見事なバランス感覚には、まったく文句のつけようがない。本作最大の特徴がそこにあるといえるだろう。

バラエティ豊かなフーリガン・シスターズの可愛らしいアニメーションも注目ポイント。『メタルスラッグ』を敬愛するボゾン氏らしいこだわりが、彼女たちの描き込みにいかんなく発揮されている。カウフマン氏の手がける音楽も、まさに彼の独壇場。80sシンセポップやジャズファンクなど、彼が最も得意とする音楽スタイルで極上のサウンドを次々と運んできてくれる。

なおWii UとPC［Steam］で現在発売されている『ハイパードライブ・エディション』は、グラフィックスやステージ数などが大幅に拡充された新バージョンである。

List of marks

【オススメ度】★★★★★
【ゲーム難度】★★★★
【やりこみ度】★★★
【入手容易度】★★★★★

国内配信情報

■日本語版『マイティー スイッチ フォース!』ニンテンドー3DS（発売：インターグロー）500円（税込）
■日本語版『マイティー スイッチ フォース! ハイパードライブエディション』Wii U（発売：インターグロー）1000円（税込）
■英語版『Mighty Switch Force! Hyper Drive Edition』PC［Steam］（発売：ウェイフォワード）980円（税込）



2013

炎と水が織りなす消火&放水パズルアクション

マイティー スイッチ フォース!2

Mighty Switch Force!2

ニンテンドー3DS



↑パトリシアが撃つ水流の勢いや方向は、攻撃ボタンの押下時間によって変化する。これを上手く捌けるようになることが、上達のポイントだ。

前作では警察官だった主人公パトリシア・ワゴンが、本作では消防士として活躍……といっても、やることは前作とほぼ同じ。ただ武器が違っている。今回は放水銃を構え、炎と水をモチーフにしたさまざまな仕掛けを攻略していく。難度は少し上昇したが、正統な進化型といえる内容であり、前作そのままの感覚で楽しめるはずだ。ただ、全体的なボリューム感が乏しいところも前作同様なので、そこは少しだけ残念な点だ。なお放水銃の操作や挙動は、同社の名作『Rescue Heroes: Billy Blazes』とまったく同一。実はそちらの続編と言っても過言ではない内容なのだ。

グラフィックスやサウンドのクオリティに関しても前作同様だが、カウフマン氏の音楽は、よりパワフルさを増している。数あるVirtサウンドのなかでも、トップクラスの聴き応えだ。

List of marks

【オススメ度】★★★★★
【ゲーム難度】★★★★
【やりこみ度】★★★
【入手容易度】★★★★★

国内配信情報

■日本語版『マイティー スイッチ フォース!2』ニンテンドー3DS（発売：インターグロー）800円（税込）



↑たまには囚われの女の子たちに水をかけて涼んでもらおう。さまざまな反応を見せてくれる。ドット絵芸の細かさが、いかにもウェイフォワードらしい。

2015

『2』の水道管パズルをスピンオフ

マイティー スイッチ フォース! ホース・イット・ダウン!

Mighty Switch Force! Hose It Down!

PC[Steam]

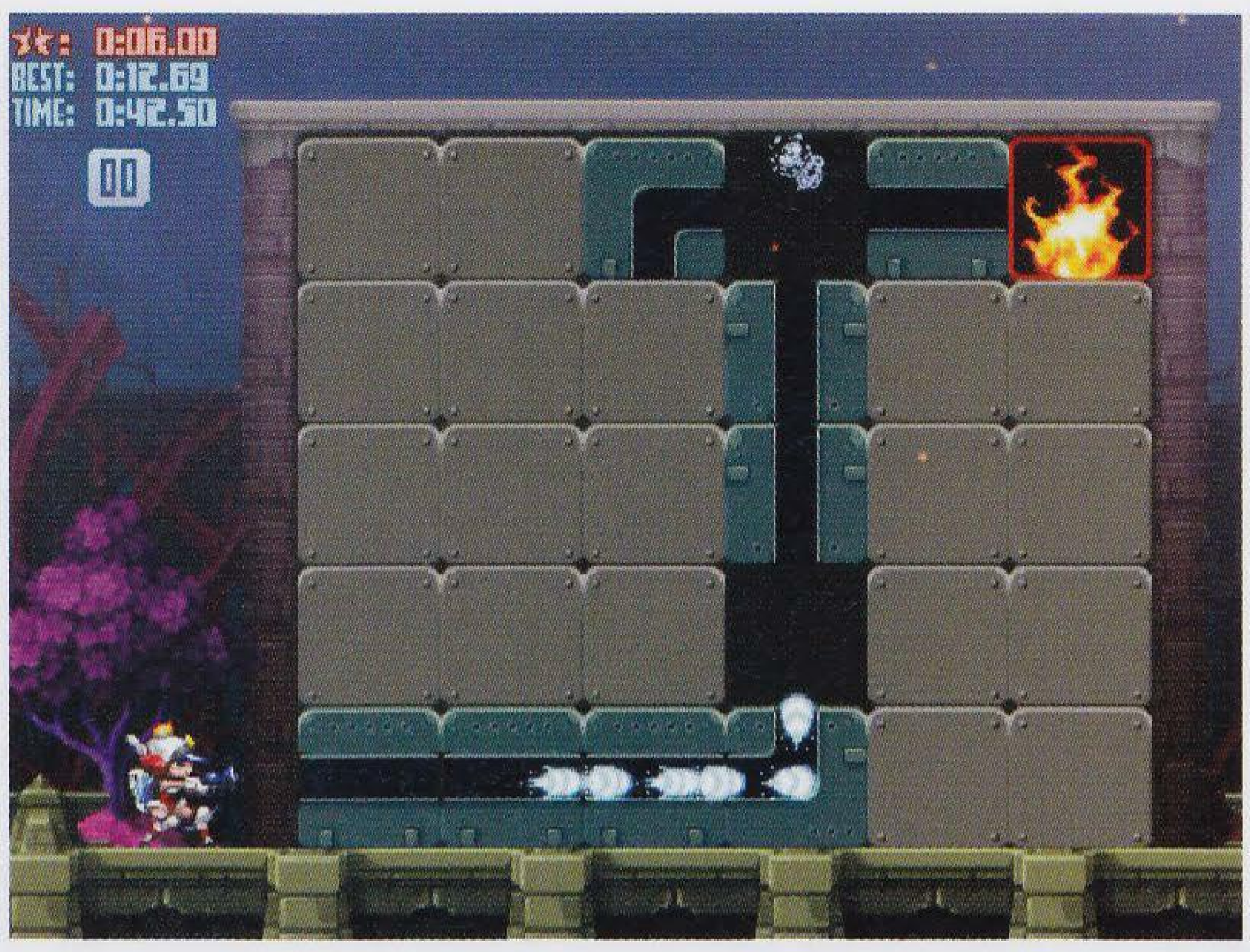
『マイティースイッチフォース!2』のゲーム中に登場する水道管パズルを独自に発展させたミニゲーム。難度は比較的低く、ボリューム感もさほどないが、その分価格も安いので、カジュアルに楽しむべきものと言えるだろう。

List of marks

【オススメ度】★★★★
【ゲーム難度】★★★★
【やりこみ度】★★★
【入手容易度】★★★★★

国内配信情報

■英語版『Mighty Switch Force! HoseIt Down!』
PC[Steam](発売：ウェイフォワード)298円(税込)
■英語版『Mighty Switch Force! HoseIt Down!』
iApp(発売：ウェイフォワード)無料(アプリ内課金あり)



↑水道管パネルを上下左右に移動し、炎までの道筋を作る。難度はあまり高くないが、ベストタイムに挑もうとすると、途端に恐るべきシビアさになる。タイムアタックの容赦なさは他の『マイティー』シリーズと同様だ。

2015

フルHDで最大4人同時に遊べる『1』の拡大版

マイティー スイッチ フォース! アカデミー

Mighty Switch Force! Academy

PC[Steam]

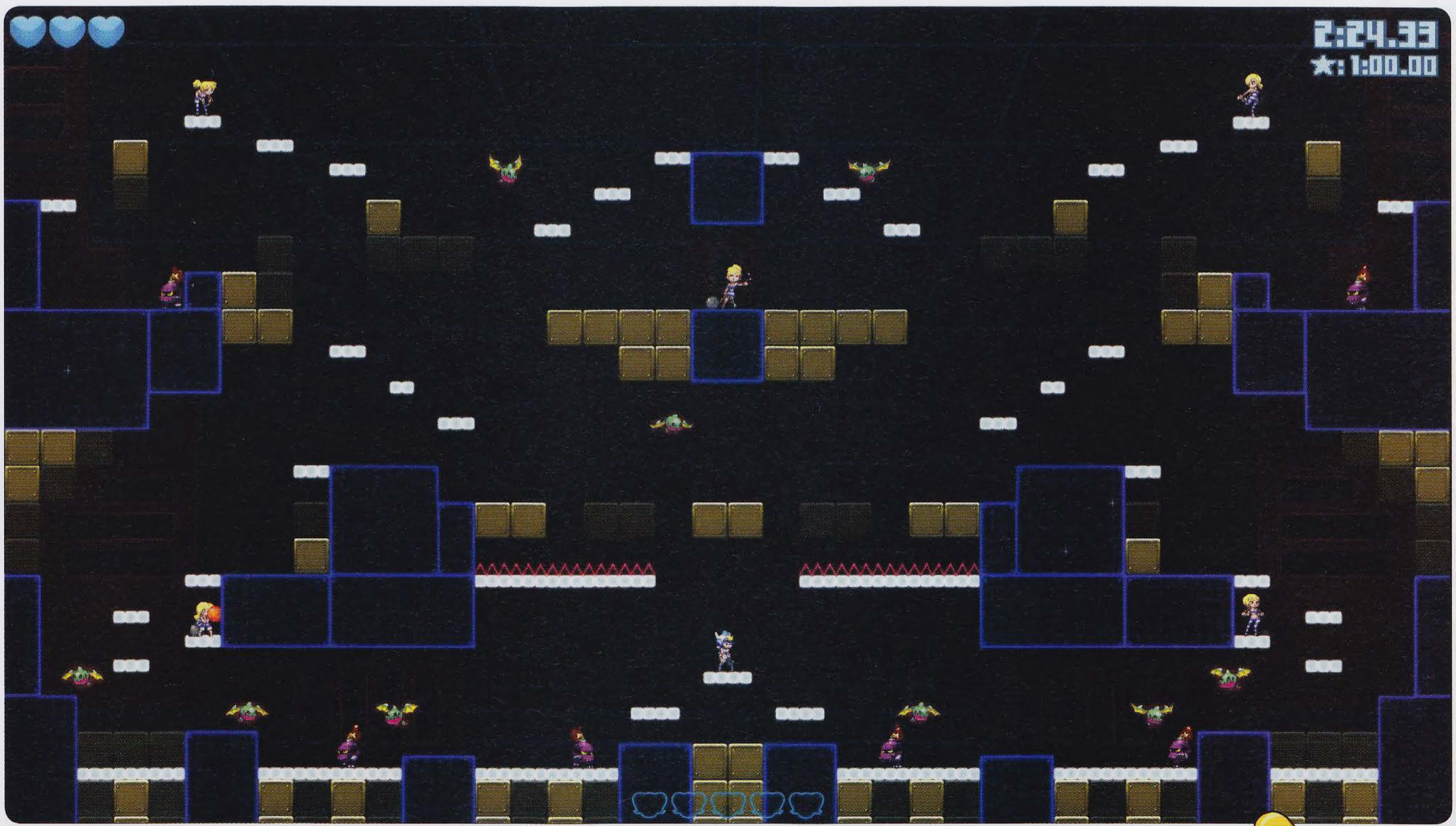
主人公・パトリシアが候補生時代だった頃のトレーニング……という筋書きだが、内容は初代『マイティー スイッチ フォース!』の拡張版といっていいだろう。20面の新作ステージが用意され、さらに最大4人までの対戦／協力プレイモードが可能になっている。本家との最大の違いは、マップ全体が一画面のなかに全て表示されるようになったことだ。画面の上下左右が連結しており、端から端へとワープできるようになったため、マップ全体を見極めた攻略が要求される。難度にさほど変化はないが、新しい敵や仕掛けもいろいろと増えたので、パズル性は本家より一段高くなっているといえるだろう。ちなみに、キャラの小ささは意外と気にならないぞ。

List of marks

【オススメ度】★★★★
【ゲーム難度】★★★★
【やりこみ度】★★★
【入手容易度】★★★★★

国内配信情報

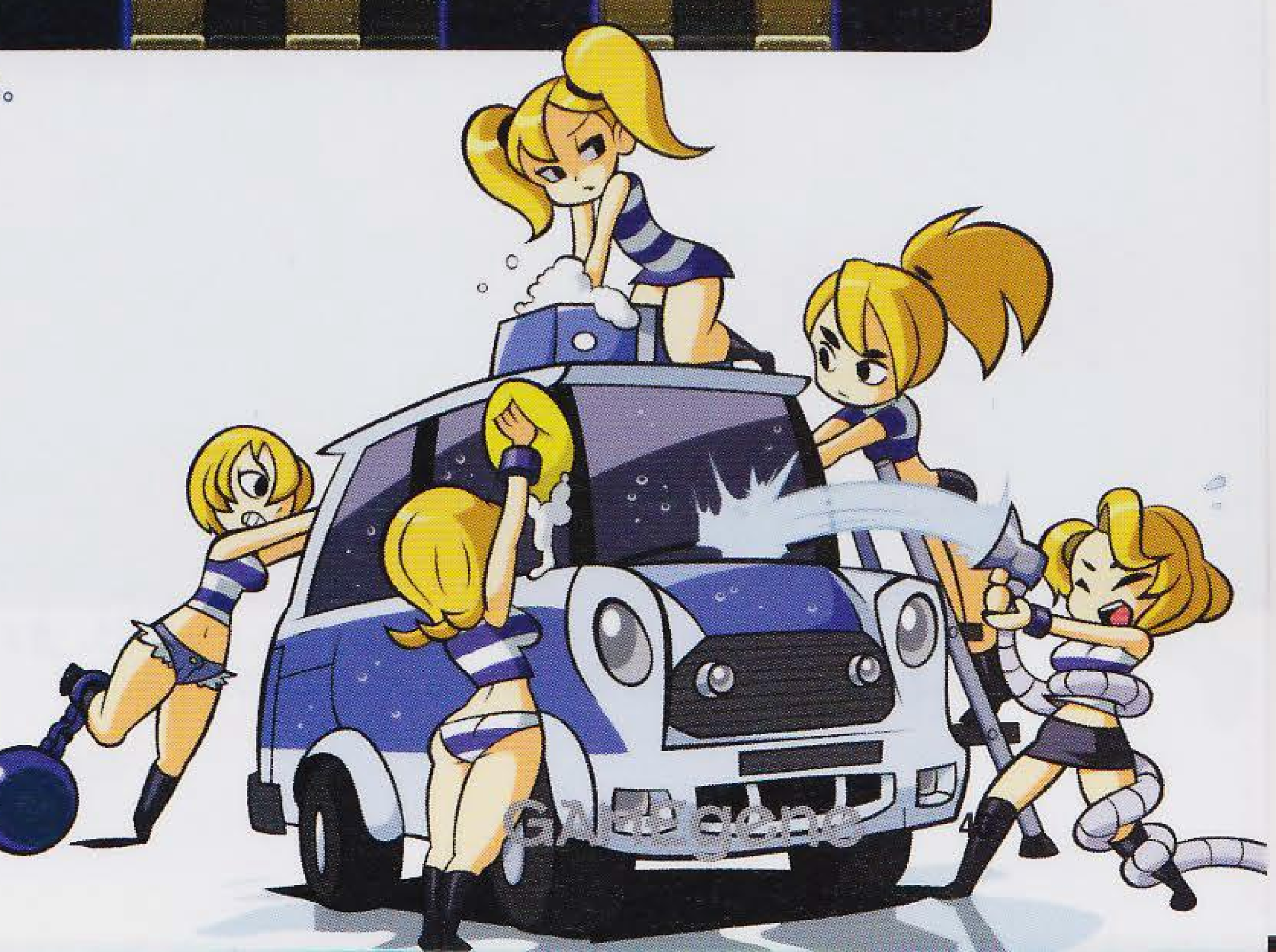
■英語版『Mighty Switch Force! Academy』
PC[Steam](発売：ウェイフォワード)298円(税込)



↑スクロールアクションだったものを一画面内に収めると、意外なほどゲーム性が変化する。またこの画面構成は複数同時プレイにもうってつけだ。



↑↗↗↗↗↗↗登場キャラの数は決して多くないが、みな個性的に描き込まれ、よく動く。なおフーリガン娘たちには名前がない。



WayForward

ウェイフォワード開発者・マット・ボゾン インタビュー



Matt Bozon : Profile

ウェイフォワード社クリエイティブ・ディレクター／ヘッド・オブ・パブリッシング。ビデオゲーム『シャンティ』シリーズ開発者／ディレクター）
twitter　@MrBozon

欧米ファミコン世代から飛び出した、日本製ゲームへのリスペクト溢れる傑作『シャンティ』。「欧米の日本風ゲームはなんか違う」などとは決して言わせないセンスと力量は、一体どこからやってきて、どのように開花したのだろうか。

取材・構成＝hally（VORC）

アニメーターになるはずだった

――ボゾンさんは最初、グラフィックデザイナー／アニメーションクリエイターとして歩みはじめたそうですね。そこからどういった経緯でビデオゲームのデザイナーに？

マット・ボゾン（以下マット） 子供の頃、僕はアニメータになってカートゥンを作りたいってずっと思っていたんです！　70～80年代にかけて多感な時期を過ごすなかで、『百獣王ゴライオン』『トランスフォーマー』『ガジェット警部』『ザ・リトルズ』『ダンジョンズ&ドラゴンズ』『マイティ・オーボッツ』……と、ほんとに多くのアニメ番組を観ていました。同時にビデオゲームも大好きでしたね。当時の少年たちがだいたいそうだったように、僕もまずアーケードで遊び始めました。当時お気に入りだったのは『パックマン』『ドンキーコング』『フロッガー』などですね。後年には『スーパーマリオブラザーズ』『魔界村』『ゼルダの伝説』『メトロイド』『悪魔城ドラキュラ』といったファミコンのゲームにハマりますが、その頃僕はもう大学生になっていました。

映像制作を学ぼうと思って、大学はカリフォルニア芸術大学（CalArts）に進学しました。ウォルト・ディズニーがアニメータ育成のために設立した学校です。『白雪姫』とか『眠れる森の美女』とかを作り出した「ナイン・オールドメン」（訳注：初期のウォルト・ディズニー・スタジオにおいて中心的な役割を果たした9人のアニメータたち）が高齢になったとき、次の世代に知識を伝えるべく、CalArtsを作ったんですよ。合格できたのは本当にラッキーでした。CalArtsでキャリアをスタートできたことはもちろん、そこで僕の未来の妻とも出会いましたからね！

大学でアニメーションを勉強していたとき、よく先生たちに「君はウィスコンシン出身なのに、なんで絵のスタイルは日本流なの？」って訊かれました。アメリカ人なら皆ディズニー流のスタイルを自然に身に付けるはずだと思われていたんですね。でもそれは後になって分かったことで、当時の僕は何を言われているのか理解できませんでした。日本流って言われても、僕は「アニメ」っていう言葉さえ聞いたことがなかったんですよ（訳注：「アニメ」という略語は、欧米では日本製アニメーションを意味する）。自分の好きなテレビ番組とビデオゲームが日本から来たものだったって知ったのは、もっと後のことです。僕は我知らず、日本のテレビ／ビデオゲーム・デザインを常食にして育っていたわけですね。

一時期、ディズニーで『アラジン』『美女と野獣』『リトル・マーメイド』を作った人が、僕らのクラスで教鞭をとっていたことがあります。彼は自分のお気に入りのアニメとして、『カリオストロの城』でルパン三世が屋根を駆けていくシーンを見せてくれました。そこから僕は、日本とアメリカの映画、テレビ、ビデオゲームには、とても大きな関連があるということに気づき始めるんです。両方から影響を受けている才人たちが数多くいるってことにも。もっとも本人たちがそれに気付いていないこともあるんですけどね！

大学時代はそんな感じだったんですが、卒業する頃にはスーパーファミコンの時代になっていて、ウェイフォワードの設立者であるボルディ・ウェイ（Voldi Way）が、それ用にミッキーマウスのゲームを作り始めていたんです。彼はそれを手伝ってくれるアニメータを必要としていました。僕の親友でアニメータ仲間でもあるロブ・ブキャナン（Rob Buchanan）がその手伝いをやろうって言い出して、僕を一緒に連れて行きました。この三人で、現在のウェイフォワードの原点を作ったんです。

そこから長い年月をかけて、多くの才人たちが集いました。今では全員が家族のような感じです。ボルディ、ロブ、僕の三人は、今日も同じスタジオで一緒にやっているんですよ！



幻の元祖『シャンティ』

――ゲームの制作経験はそれまで全くなかったと思いますが、ビデオゲームのデザイン手法はどうやって学んだのでしょうか？

マット ゲームデザインを学ぶ方法なんていうのは、当時まだなかったんですよ。ハードウェアの仕様を研究して、開発が進むにつれてルールができあがっていく。それだけです！　当時最高傑作だと思った他のゲームから、いろいろ学ぼうとはしました。スーパーファミコンの『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』『悪魔城ドラキュラ』『超魔界村』『ミッキーのマジカルアドベンチャー』は、僕らが学習するうえでお手本となった作品たちです。

――スーパーファミコンで作った最初の作品が「Mickey's Ultimate Challenge」（のちメガドライブ／ゲームボーイ／ゲームギアにも移植）ですよね。以前別のインタビューで、「これと同じシステムを使ってもう一本作ってみたいと思った」とおっしゃっていますが、それが未発売に終わった幻の元祖『シャンティ』なのでしょうか？

マット　あのゲームの発売後、僕と家内のエリン（Erin）はスーパーファミコンでオリジナルゲームを作りたいと思ったんです。それで、彼女が描いたシャンティの原画スケッチを元にして、一緒にゲームを作り始めました。最初はPCとスーパーファミコンで出そうとしたんですが、残念ながらうまくいかなくて。後年になって、ゲームボーイでのゲーム開発がとても恋しくなって、今度はゲームボーイで『シャンティ』を作ったんです。任天堂から「ゲームボーイカラー（以下、GBC）という新機種が出る」と聞いたので、そのことも念頭に入れて、ゲームのアイデアを再設計していきました。

　その後PCとプレイステーションでシリーズの続編を作り、高解像度のフル3Dワールドにシャンティを連れて行こうとしました。でも試行はうまくいかなかったですね。このゲームにうまくフィットするのは、ピクセルアートを使うスタイルだって分かったんです。

――GBC以前の『シャンティ』は、キャラクターの絵柄がかなりディズニー寄りです。

マット　それより以前に、フィルムやテレビのトレーニングをやっていたためですね。PC版はスーパーファミコンでコンセプトを作った直後に、いわば実験的に組んだものです。1994年のことなんですが、動きを見せることを重視していたので、アートについてはまだ決定稿というわけではありませんでした。当時はシャンティがダンスによって動物を魅了するのか、それともシャンティ自ら動物に変身するのかも、まだ決まっていなくて。そんな感じでまだアイデアに幅を持たせていたんですよ。ダンスについてもそうですし、髪のムチについてもそうですね。



←GBC版のアイテム画面で大写しになるシャンティ。2002年という時代にかくも可愛らしいアニメ絵調のドットを打てる欧米人が他にいただろうか。あまりにも早い「日本リスペクト」だったのだ。

――PC／プレイステーション版『シャンティ』は、未発売に終わったとはいえ、現存するスクリーンショットを見る限り少なくともプレイアブルであったように見受けられます。

マット　プレイステーション版はデモに過ぎなくて、2Dのキャラクターが大きな池のある3D空間を飛び回れるだけのものでした。背景に高い建物、前景にひと連なりの足場があって。2Dアクションゲームのキャラクターを3D空間で動かすにはどういう風にすればいいかという実験を、そこでやりました。思うに、『クラッシュ・バンディクー』にかなり共通する要素があったと思います。こういうゲームがどうあるべきか、より深く理解できるようになったのは、『スーパーマリオ64』が登場して、それがモダンな3Dアクションゲームの操作についてのテンプレートになったときですね。まあそんな感じで、面白い経験ではあったんですが、一本のゲームとしてまとまるには至らなかったんです。

――『シャンティ』のビジュアルは、GBC版で日本的なアニメ絵の画風に近づきました。それ以前にも、ウェイフォワードのGBC第一弾『Xtreme Sports』で、そういう絵柄にアプローチしていますね。当時アメリカで、こういう画風で描く人はほとんどいなかったはずですが、マーケティングに支障はありませんでしたか？

マット　おっしゃる通り、あの絵柄は当時のアメリカでは本当に異質なもので、批判もたくさん受けました。でもこういうデザインのほうが、僕らにはずっと来るものがあったんです。ドット絵のアートワークにしても、僕らの大好きな任天堂～カプコン～コナミのファミコンゲームを思わせるスタイルが（訳注：一般的な欧米ゲームのスタイルよりも）よく思えました。マーケットで評価に差し障る面は確かにありましたが、小規模ながら熱狂的なファンたちを生み出すことには成功しています。これはまだ『ポケモン』が上陸して皆が「日本のアニメ最高」って言い出す前のことだったんですよ！

『シャンティ』ついに登場



――『シャンティ』GBC版は、当時日本ではほとんど話題になりませんでした。でもその存在に気付いていた一握りのゲーマーたちは、驚いていたんです。それまで日本と欧米のアクションゲームは、センスがまるで別物だったのに、『シャンティ』は日本的なアクションゲームの感覚にとても忠実だったからです。日本的なものを試みた例はそれ以前にもありましたが、たいがい表面的な模倣で終わっていて、グラフィックスが欧米風すぎたり、難度が高すぎたり、操作感覚が日本人に馴染まなかったり……。『シャンティ』ではこういう要素を、慎重に検討されたのでしょうか？

マット　いえ。ただ自分のやり方でゲームを作っただけです。僕の感性の基礎にあるのは、カプコン、任天堂、ナムコ、コナミ……などのゲームと、あとはディズニーが少々あるだけです。

――美麗で滑らかなアニメーションもGBC版『シャンティ』の驚異的なところです。

マット　当時僕たちのスタジオは、超一流のプログラマと、ディズニー流の訓練を受けた数人のアニメータで構成されていました。だから技術力を誇示するにあたって（主に）アニメーション表現を交えるというスタイルになっていったんですね。それと、僕らは『メタルスラッグ』シリーズの大ファンでもありました。当時まだわりと新しめのゲームだったわけですが、あれのネオジオポケット版が発売されたときに、SNKの開発チームがたった3色のスプライトでやってみせた表現にびっくりしたんです。そのとき『シャンティ』の開発はちょうど中盤くらいでした。性能の劣るGBCで、あれ以上のレイヤーとフレームを実現できれば、僕らは頂点に立てるんじゃないのって思って、それに挑戦してみることにしたんです。できるかぎり多くのフレームを盛り込んで、携帯ゲーム機史上もっともアニメーションの豊かなゲームにするぞって！　ちなみに僕は今でもネオジオポケットで遊んでいて、その素晴らしいゲームの数々に感謝しています。僕らにとっては大いなるインスピレーションの元でしたよ。

『シャンティ』を支えるスタッフたち



――ジェイク・カウフマン（Jake Kaufman）による素晴らしい音楽も、『シャンティ』には必要不可欠なものです。GBC版当時、彼はほとんど無名の存在だったわけですが、どうやって彼と、彼が音楽を手がけていたパラゴン5（Paragon 5）社を見つけ出したのでしょうか？

マット　僕らはずっとゲームボーイの音楽家を探していて、それでパラゴン5と提携したんです。後にはシンエン（Shin'en）とも提携しました。実は同社の誰が作曲したのかまでは、当時知らなかったんです！　パラゴン5は「すごいゲームを作っていて、実に強力なサウンドを擁する開発仲間」として認識していました。それから何年も後に、僕らは『シャンティ』シリーズをやってもらうために、ジェイクを直接雇い入れました。後に彼は弊社のサウンド部門を運営するために、バレンシアに居を移しています（訳注：現在はフリーランス）。

――彼の音楽をどう思いますか？

マット　ジェイクが作った卓越したトラックの数々、そしてそのキャッチーなテーマは、『シャンティ』の全体的な雰囲気を打ち立てるにあたって、本当に大きな支えになっていると思います。

――プログラマのジミー・ヒューイ（Jimmy Huey）もまた『シャンティ』GBC版の根幹を支えた一人だと思います。

マット・ボゾン氏によるゲームデザインとゲームディレクションの作品一覧

Games Designed or Directed by Matt Bozon

略称表記　PC＝パソコン、GBC＝ゲームボーイカラー、GBA＝ゲームボーイアドバンス、NDS＝ニンテンドーDS、NDSi＝ニンテンドーDSiウェア、3DS＝ニンテンドー3DS、Wii＝Wii、WiiU＝Wii U、PS＝プレイステーション
PSN＝プレイステーション・ネットワーク、PS3＝プレイステーション3、PS4＝プレイステーション4、XBLA＝XboxLIVEアーケード、Xbox 360＝Xbox 360、Android＝アンドロイド、iOS＝iPhone・iPad・iPod touch

Hardware	Title	Position	year
PC, PS	Shantae (prototype)		1994～1997
PC	Casper Animated Activity Center	art director	1998
PC	Berenstain Bears: When Little Bears Are Scaredy Bears	game design	1999
GBC	Xtreme Sports	direction, game design, art	2000
GBC	Sabrina the Animated Series: Zapped!	design, direction	2000
GBC	Sabrina the Animated Series: Spooked!	design, direction	2001
GBC	Wendy: Every Witch Way	art director, art, game design, level design	2001
GBC	WWF Betrayal	direction, art	2001
GBA	Godzilla: Domination!	director, backgrounds, illustrations	2002
GBA	The Scorpion King: Sword of Osiris	designer, art director	2002
GBC	Shantae	creator, direction, design, level design, art, animation, character animation, backgrounds, manual art	2002
GBA	Rescue Heroes: Billy Blazes	director	2003
GBA	Shantae Advance (unreleased)		2003
NDS	Ping Pals	direction, design, art	2004
GBA	The SpongeBob SquarePants Movie	WayForward Creative Director	2004
GBA	Sigma Star Saga	creator, director, design, story, character design	2005
GBA	SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!	WayForward Creative Director	2005
GBA	Tak: The Great Juju Challenge	creative director	2005
GBA	Justice League Heroes: The Flash	WayForward Creative Director	2006
GBA	SpongeBob SquarePants: Creature From the Krusty Krab	creative director	2006
GBA	Unfabulous	creative director	2006
GBA	X-Men: The Official Game	WayForward Creative Director	2006
GBA	Disney's American Dragon: Jake Long - Rise of the Huntsclan!	designer	2006
NDS	Contra 4	director	2007
NDS	Looney Tunes: Duck Amuck	creative director	2007
NDS	Space Chimps	creative director	2008
NDSi	Mighty Flip Champs!	game design, director	2009
Wii, PC	A Boy and His Blob	creative director	2009
NDS	Where the Wild Things Are	creative director	2009
NDS	Batman: The Brave and The Bold - The Videogame	creative director	2010
NDS	Galactic Taz Ball	creative director	2010
NDSi, PC, Android, PS4	Shantae: Risky's Revenge	creator, director	2010
PS3, PSN, XBLA	BloodRayne: Betrayal	creative director, art director	2011
3DS, Wii	Centipede: Infestation	creative director	2011
PS3, PC	Double Dragon: Neon	creative director, art director	2012
PC, Wii U, 3DS	Mighty Switch Force!	creative director, designer	2012
3DS, DS	Adventure Time: Hey Ice King! Why'd You Steal Our Garbage?!	creative director	2012
3DS, WiiU	Mighty Switch Force! 2	director, designer	2013
PC, PS3, PSN, Wii U, XBLA, Xbox 360	DuckTales: Remastered	creative director	2013
NDS, 3DS, PC, PS3, Wii U	Adventure Time: Explore the Dungeon Because I DON'T KNOW!	creative director	2013
PS3, Wii, Wii U, Xbox 360	The Smurfs 2	creative director	2013
3DS, PC, Wii U, Playstation 3, Xbox 360	Transformers: Rise of the Dark Spark	creative director	2014
3DS, Wii U	Shantae and the Pirate's Curse	director	2014
Android	Wonder Momo: Typhoon Booster	creative director	2014
iOS, PC	Mighty Switch Force! Hose It Down	creative director	2015
PC	Mighty Switch Force! Academy	creative director	2015
Android, iOS	Descendants	creative director	2015



⬆親友スカイの初登場シーン。いわゆるお姉さんキャラで、シャンティに見聞を広めてもらいたいと思っている。GBC版での出番は少なめ。

マット　彼は企画の最初期――弊社スタジオにゲームを持ち込んだときから、僕やエリンと一緒にやってくれています。ジミーは業界でも古株で、かつてはコモドール64版『マリオブラザーズ』のプログラマとして知られていました。彼は弊社のGBC用ゲームエンジンを作っていて、ハードウェアの限界を打ち破ることに興奮していました。ハードやグラフィックスの裏技を見つけ出し、技術的に最高峰といえるGBCのゲームを自分たちが作りだせるかどうか、見極めたいと思っていたんです。スプライトを重ね合わせて、より多くの色数があるように見せかけたり、パレットを操作して擬似的に半透明を実現したり、タイルアニメーションを駆使してラスタースクロールのように見せかけたり。僕らの誰かがこれはというアイデアが思いついたら、ジミーはそれを実現する方法を必ず見つけ出してくれました！　彼はまた、ゲーム固有の雰囲気についても、多くのものを作り出してくれました。その大半は、後のシリーズにも残り続けています。

――ボゾンさんは『シャンティ』の後、これと似た要素を持つ横スクロールアクションの佳作をかなりの数、作っていますね。ボゾンさん自身が横スクロールアクション好きだからでしょうか？　それともウェイフォワードのゲームエンジンが、

使い勝手のよいものだったからでしょうか？

マット　『シャンティ』の開発にはとても長い時間がかかりました。で、完成させた後に思ったんですよ。どうせ労力を注ぐのであれば、遊ぶ人に評価される部分に集中したいし、使いまわせる部分（メニュー、フォント、当たり判定、エフェクト、キャラクター移動コアなど）に毎度時間と労賃を割くのは避けたいなと。それでウェイフォワード内部に携帯ゲーム部門を作って、そこで「基礎的な作り方を共有しながらゲームを制作する」という新しいディレクション方式の訓練をやったんです。社外から「こういう題材でゲームを作ってくれ」という依頼がウェイフォワードに来ると、僕はその題材が自社のテンプレートにはまるようにしていきます。だから僕らのゲームの多くは、8～16ビット風の横スクロールゲームになっていて、それが「ウェイフォワード・スタイル」になったわけです。後年僕らは新しいゲームエンジンを作って、これは最高だという機能ができたら、他作品にも使いまわせるようにしました。

『シャンティ・アドバンス』と『シャンティTV』

ドバンス』は、結構開発が進んでいたにも関わらず、結局お蔵入りになってしまいました。

マット　GBCの『シャンティ』を作り終えたあと、続編もぜひ任天堂のハードウェアでやりたいと思っていたんです。だからユニバーサルの『The Scorpion King』（訳注：ゲームボーイアドバンスにおけるウェイフォワード初作品）をディレクションするにあたって新型ゲームエンジンを構築し、『シャンティ・アドバンス』でも必要になるであろうフィーチャの多くをそれに持たせておきたいってリクエストしたんです。このゲームと新型エンジンは、マイケル・ストラジェイ（Michael Stragey）が作りました。メガドライブ『ブーガーマン』（Boogerman）の開発者として有名な男です。マイケルは当時、新チームのディレクターをやっていて、よくできたプロジェクトをいくつもジミー・ヒューイと一緒にやっています。『ゴジラ怪獣大乱闘アドバンス』とかですね。新型エンジンは幅広い機種で使用できるようになっていたので、当時大人気になりつつあったプラグ・アンド・プレイ（訳注：ハードとソフトが一体化し、テレビに接続すればすぐ遊べるゲーム機）でも『シャンティTV』を作ってみたんです。これはデモだけで終わってます。『シャンティ・アドバンス』に関しては、もう大半完成していました。何回か見本市に持っていって、アドバンスを手がける全てのパブリッシャーと話をしてみたんですが、どこからも「出資に見合うほどは売れそうにない」と判断されてしまいました。ゲームが容量的にプレミアム・サイズのカートリッジじゃないと収まらず、バッテリーセーブも必要だったので、単価が高くならざるを得なかった。それと初代『シャンティ』があんまり売れなかった。このふたつが理由ですね。いえ、初代については、販売元のカプコンがいろいろと目覚ましい努力をしてくれたんですよ。それにも関わらずということです。だからこのゲームは諦めることにしました。



↑海外DSiWare版『リスキィ・ブーツの逆襲』より、名物ボス、スクイッド・バロンの登場シーン。出落ち担当の憎めないヤツだ。なおDS系機種では下画面に全体マップなどが表示される。

そしてそれから数年後に、ニンテンドーDSが隙間を埋めるかのように登場したわけです。

『リスキィ・ブーツの逆襲』

――『アドバンス』がお蔵入りになり、公式サイト（www.shantae.com）の更新が途絶えて5年後、ついにDSiウェアとして『リスキィ・ブーツの逆襲』が登場しました。この5年の間に、マットさんは少なくとも16本のタイトルに関わっています。5年も空白ができてしまったのは、忙しすぎたせいでしょうか？

マット　その頃までに、数多くのゲームをディレクションしてきました。弊社スタジオ全体でも、100本を超えるタイトルを作り出しています。会社には浮き沈みがありました。でも社員全員に給料を支払わないといけない！　だからとにかくいろんなプロジェクトを片っ端から引き受けていたんです。対象機種もPCからPS2やXboxへと移っていき、ゲームキューブにもちょっと手を出しました。ニンテンドーDS向けにもいくつか『シャンティ』のデモを作りました。次世代のゲーム機とかがやってくると『シャンティ』のキャラはいつもそのテストに使われるんです。この頃には腕利きのプログラマや発想力のあるディレクターが何人かいたので、いろんな形のものを試してみました。横スクロールのものとか、『スーパーマリオ64』スタイルのフル3Dゲームのデモとか。そこで培ったハードウェア経験は、後日別の原作付きゲームで生きていますよ。

――『リスキィ・ブーツの逆襲』は『シャンティ・アドバンス』を引き継いだものではなく、完全に別物ということになるのでしょうか？

マット　最初は『シャンティ・アドバンス』をそのまま移植しようと思っていたんです。でもアートワークの色数が少なくて、ちょっと時代遅れっぽく見えるなと気づきました。そこでアニメーションをもう一度調整し直し、またゲームデザインも二画面を活かす形で再検討し始めたんです。二画面用のアプローチは結局『リスキィ・ブーツの逆襲』ではものにならなかったんですが、後に『魂斗羅 Dual Spirits』でより上手く使いこなしています。この頃までに、多層的な奥行きを持つジャンプのメカニズムに関して、かなり面白い感じのものができていました。もともとはロブがディレクションを担当した映画原作付きゲーム（『Where the Wild Things Are』）用に作ったものなんですが、このゲームは全体に『シャンティ』の世界と同じ規模感で構成されていたんですね。後になって「これを『シャンティ』DS版に持っていくと、もっといいものになるぞ」って気付いたんです。それで、これを基にゲームを作っていきました。

――『リスキィ・ブーツの逆襲』はGBCでの前作に比べて、非常に丁寧に作られていると思います。全体的にぐっと洗練され、格段にユーザー・フレンドリーになりました。

マット　ありがとう。これがまだシリーズ第二作目だったっていうことを、ときどき自分でも忘れそうになるくらいです。未発売の『アドバンス』があるから、僕自身にとっては実質三作目なわけ

ですけど、あれはあちこちにデザイン上の欠点があったのを、どうにか上手くまとめたっていうゲームだったんですね。その反省もあって、『リスキィ・ブーツの逆襲』は「三作目」としての品質基準を満たすものにすることができたんです。

――DSiウェアでは、ゲームのファイルサイズがかなり制限されてしまいます。『リスキィ・ブーツの逆襲』はたった128メガバイトしかありませんが、それにも関わらずグラフィックスも音楽もゲームプレイの内容も、かなりボリューム感のあるものになっていました。作り始めたとき、この容量に全部詰め込むことが可能だという目算はあったのでしょうか?



➡『リスキィ・ブーツの逆襲』はシリーズ二作目だが、日本語版は三作目にあたる『海賊の呪い』のほうが先に登場した。ストーリーの繋がりを考えるなら、まず前者からプレイすべきだろう。

マット どれくらい詰め込めるかまでは分かっていなかったので、モジュール式に組み立てられるようゲームをデザインしました。最初はどこか切りのいい盛り上がり(それ以上入らないというところ)まで作って、いったんそこで一区切りとするつもりでした。続きはダウンロード第二弾「地下世界編」、同第三弾「空中世界編」として遊んでもらおうと思っていたんですね。これは実現しませんでしたが、使おうと思っていた要素がなくなってしまったのかというと、そういうわけでもなくて、『海賊の呪い』に一部活かされています。ストーリーの流れは開発後期にかなり大きく変わりましたけどね。

『海賊の呪い』

――『リスキィ・ブーツの逆襲』から『海賊の呪い』まで約4年におよぶブランクがありました。

マット この期間は本当に忙しくて、『ダブルドラゴンネオン』だけでなく『Adventure Time: Hey Ice King Why'd You Steal Our Garbage』『ブラッドレイン 深紅の叛逆者』『Batman the Brave and the Bold』『Ducktales: Remastered』といった作品と密接に関わっていますし、『マイティースイッチ フォース!』『同2』ではディレクションを担当しました。でも、ただ忙しかっただけではなくて、その間に弊社スタジオには溢れる才能の持ち主たちが新たに数名入り、珠玉の逸品を生んでくれています! その間ずっと『海賊の呪い』にも取り組み続けていたんですよ。この作品はファンたちに今でも一番愛されていて、僕自身にとっても一番のお気に入りになっています。

――『ダブルドラゴンネオン』や『マイティースイッチ フォース!』シリーズなどを通して、ウェイフォワードの存在は次第に日本でも知られるようになりました。おかげで『海賊の呪い』は『シャンティ』シリーズで初めて、日本でも正式発売されたものになりました。

マット ついに日本でのリリースに漕ぎ着け、しかもパッケージ版まで発売できたというのは、本当にエキサイティングなことでした。日本で『シャンティ』がどんな風に受け容れられ、どんな風に製品のデモンストレーションが行われ、どんな風にしてゲーム開発スタジオ同士の海を超えた協力が実現し、そこから特別な何かが生まれるのか。それを見届けられるのは本当に幸せなことです!

――『海賊の呪い』のパワーアップ・システムは、それまでのシリーズ作品と根本的に異なっています。そのプレイ感覚は『シャンティ』以外の何物でもありませんが、けっこう大きな変更なので、手間もかかったのではないでしょうか?

マット 『リスキィ・ブーツの逆襲』の制作にはそれなりに時間がかかったので、『海賊の呪い』のときは既存のゲームを土台にして作りたいという気持ちがかなり強くあったんです。それで開発にあたってラリー・ホルダウェイ(Larry Holdaway)に参加してもらい、彼にプログラミング・チームを率いてもらいました。ラリーはそれまで全『シャンティ』シリーズに関わっていたプログラマなのですが、その時点で彼の最新作は『Adventure Time: Hey Ice King Why'd You Steal Our Garbage』(ニンテンドー3DS)でした。これ用にすでに作ってあったシステム――アイテムドロップの仕組みとか、ルーム生成の仕組みとかですね――を活用しながら、ゲームをデザインすることにしたのです。『シャンティ』というゲームが必要とするものは結構広範囲に及ぶので、仕事量は膨大になるし、そのすべてに対応しようと思ったら、結局ラリーはプログラムの大半を書き換えなきゃなりませんでした。ですが、彼のチームは驚くほど見事な仕事をしてくれたと思います。弊社ディレクターのひとりジェームズ・モンターニャ(James Montagna)もまた、『Adventure Time』のディレクションを終えた後に参加してくれて、中心的な役割といえる以上のことをやってくれました。彼はそれ以前にも任天堂ゲーム機のタイトルをいくつか手がけていて、『海賊の呪い』では迷宮や試練の数々をデザインしてくれました。あと『シャンティ』らしいユーモア要素も、彼の得意とするところですね。

日本人とのコラボレーション

――『海賊の呪い』では日本のインティ・クリエイツに所属するKOUさん(訳注:矢部誠氏。現在はフリーランス)**を起用していますね。**

マット 僕はずっとインティ・クリエイツのファンなんですよ! あるとき日本風のアニメ絵で描かれた、とても印象的な『シャンティ』のファンアートを見つけたんです。それで思ったんですね、『海賊の呪い』で本当に日本のアニメ絵を使うことができたら、これは素晴らしいぞと。あとになって、そのファンアートを描いたのがKOUさんで、しかもインティ・クリエイツで働いているって知ったんです。彼らとはもうかれこれ数年、一緒に仕事をしています。今のところはアートワークをお互いに交換しているだけですが、いつかゲームそのものも一緒に作れたら面白いなと思っています!

――私見ですが、インティ・クリエイツはウェイフォワードと似たところの多い会社だと思います。基本的には原作付きのゲームを数多く扱っていて、少数ながら珠玉のオリジナル作品もあって、またどちらを作らせても8ビット/16ビットの質感に強いこだわりを発揮できて……。コラボレーションにはある種、運命的なものを感じました。

マット 弊社スタジオは確かに、彼らと似たパッションを有していると思います。ロサンゼルスのE3で『ロックマン9』のデモステージを初めてプレイして「このゲームはとんでもなく難しいな」と思っていたんですよ。そんなときインティ・クリエイツの代表者が、僕らの着ているウェイフォワードのロゴ入りTシャツに気付いて、話しかけてきてくれたんですね。「『魂斗羅 Dual Spirits』を作った人たちに、『ロックマン9』が難しいだなんて言わせないよ!」って。そこにいた皆で爆笑しました。お互いに作品を注視しあっていたことに気づいたのは、そのときですね。そんな感じで、インティ・クリエイツとその強力な開発チームには、深く敬意を抱いています。



↑イメージイラスト

『シャンティ 海賊の呪い』キャラクターデザイン担当 KOU先生によるイラスト&ラフスケッチ

キャラデザインは「日本風」から「日本そのもの」へ。キャラの魅力に拍車がかかり、躍動感も飛躍的に向上！



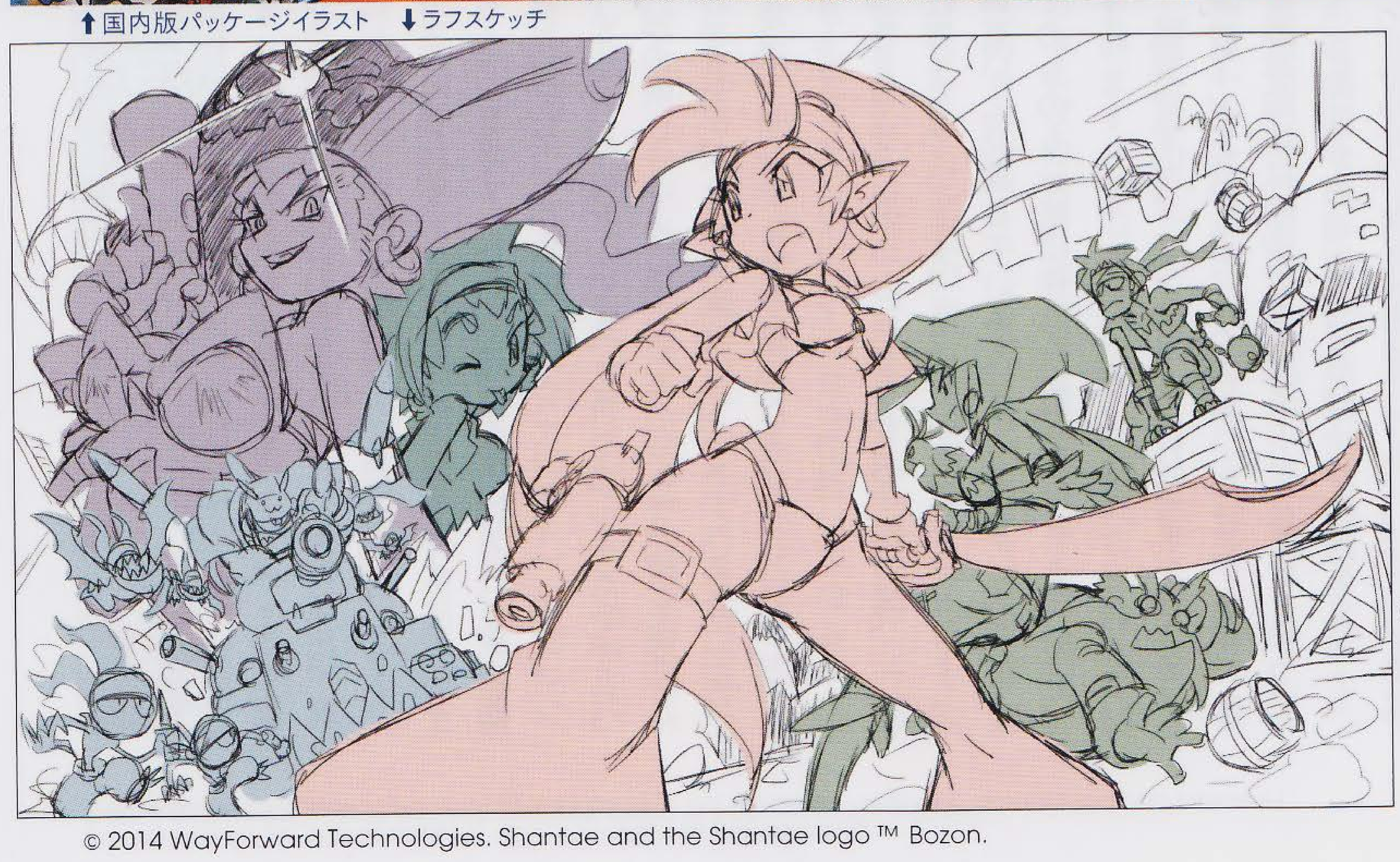
←シャンティ ラフスケッチ



→リスキー・ブーツ キャライラスト



↑国内版パッケージイラスト　↓ラフスケッチ





↓リスキー・ブーツ ラフスケッチ

そして『ハーフジーニーヒーロー』へ

――今年になってついにシリーズ最新作『ハーフジーニーヒーロー』が発売となりました。今回は最初から日本語対応していますね。

マット 日本にファンがいてくれることを、ありがたいと思っています。皆さんにお楽しみいただければ、本当に幸いです。

――2・5D表現のできるゲームエンジンを導入している点が、前作までとまったく異なります。これを使ったゲームデザインで、もっともチャレンジングだったのはどういうところでしょうか？

マット カプコンの『Ducktales:Remasterd』で先に2・5Dのエンジンを使っているんですが、あれを作ったときに多くのことを学び、吸収しました。ステージの区切りで次のワールドに移動するところとかは、あれと同じようなやり方を採用しています。それからワールド内の散策は、『ロックマンX』や『デモンズブレイゾン 魔界村 紋章編』にけっこう似た感じになっています。本作でもっとも苦労したのは、ゲーム制作を進めつつクラウドファンディングのキャンペーンも展開したことですね。もちろんこのプロジェクトは、ファンの皆様の投資なくしては存在しえないものでした。キャンペーン展開に時間的コストがかかったとはいえ、ファンの皆さんと一体になれて、何にもまして皆さんに貢献できたわけですから、意義は大きかったと思います。

もうひとつ、今回きわめて挑戦的なことをやったなあと思うのは、多彩な機種と地域に同時展開したことですね。本作はWii U、Xbox One、プレイステーション4、プレイステーションVita、PC［Steam］に向けて、多地域で一斉発売したんです。機種ごと地域ごとに内容を追加する必要があったので、これまでウェイフォワードが発売したどんなゲームよりも大仕事になりました。

――本作ならではの見どころは？

マット 『シャンティ』のストーリーはここで完結します。でも現在新しいモードを制作中で、もうすぐリスキー・ブーツ、スカイ、ボロ、ロッティトップス、そして着せ替え衣装をフィーチャした新キャンペーンをダウンロードできるようになります。着せ替えモードは、見た目だけじゃなくてゲームプレイにも影響します。シャンティは忍者姿、宇宙警察姿（『マイティー スイッチ フォース！』のパトリシア・ワゴン風）、さらに水着姿になることができます！ しかも衣装によって新しいルールが導入されるんです。これが完成したら、本作は本当にやり込み甲斐のあるものになりますよ！

マット氏が影響を受けたゲームたち

――ボゾンさんの手がけるゲームは、日本人以上といっても過言でないくらい、ファミコン～スーパーファミコン世代の国産アクションゲームをよく観察していると思います。

マット さきほども言いましたけど、僕はほとんど日本のゲームに育てられたようなものなので、そこから何よりも影響を受けていると思います。僕のキャリアも日本の名作たちあってのものだし、この先もずっと遊び楽しみ続けていきますよ！ また言うまでもないことと思いますが、将来そういった名作の続編をもっと作っていきたいと、心から願っています。

――ここからはボゾンさんが影響を受けたと言われているゲームの名前をいくつか挙げていきますので、それについての思い入れや、『シャンティ』への影響についてお聞かせください。まずは『ゼルダの伝説』シリーズから。

マット 『シャンティ』は他のどんなゲームにもまして『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』との共通点するところが多いんです。もちろん『シャンティ』はサイドビューなので表面的には似ていませんよ。ゲームの全体的な構造についてのことです。地上世界を探索し、地下迷宮に入るためにサイドストーリーの謎を解き、新しい変身ダンスを見つけ出すべく地下迷宮を攻略し、変身を駆使してボスを倒し、ゲームワールドのさらに奥深くへと突き進む――これは『ゼルダの伝説』と同じ構図です。それなくしてはありえなかった。ファミコンのシリーズ第一作も大好きですが（数ヵ月に一回はプレイしています）、一番を挙げろと言われれば『神々のトライフォース』になりますね。『ゼルダの伝説 4つの剣＋』や『ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし』、そして不朽の（かつ親しみやすい）世界像を持つ『ゼルダの伝説 風のタクト』についても大ファンだといえます。誰か『風のタクト』のスタイルを全面に押し出して映画を作ってくれないかな。で、リンクには一言も喋らせない。そんなのが観られるなら僕なんて涙垂れ小僧に幼児返りしますよ。あと『シャンティ』の文章やゲームシナリオを貫いている風変わりなユーモアや「なんでもあり」なナンセンスについては、『ゼルダの伝説 夢をみる島』からの影響が大きいです。



↑最新作『ハーフジーニーヒーロー』は、ちょっぴりカートゥン寄りの画風に移行。登場キャラたちはよりポップ＆キュートにリデザインされた。

――『メトロイド』シリーズについては？

マット 『スーパーメトロイド』は心のゲームランキングで、いつもオールタイム・ベスト第一位の座を争っています。これほどまでに夢中にさせる、巧みに構成されたゲームが、今後再び成し遂げられることはあるのでしょうか？ そう思わせるほどに、このゲームは全体としてきわめてよく出来たものになっています。ゲーム中の各要素を単にくっつけただけでは、決してこうはならないでしょう。『メトロイド ゼロミッション』や『メトロイド フュージョン』にしても、それぞれやり方は異なりますが、『スーパーメトロイド』に近い域に行っていると思います。でもスーパーファミコン特有の音楽と色彩と技術が、このゲームを探索ゲームの決定版に仕立てているんですよ。それから白黒の『メトロイドII』。不当に低い評価を受けていますが、僕はあれも心から好きです。たとえグラフィックス的な制約が大きくてマップが絵的に単調でも、音楽がランドマークとしてうまく機能しているので、プレイヤーは聴覚を頼りに脳内マップを描くことがで

きます。僕はそこを本当に高く評価しているんです。

――『悪魔城ドラキュラ』シリーズについては？

マット　シャンティが髪のムチとサブウェポンでモンスターを倒すところは、直接的にファミコン版『悪魔城ドラキュラ』シリーズへのオマージュになっています。もっと細かいところにも類似はあって、たとえば変身によって壁登りが可能になるのは『悪魔城伝説』の影響。昼夜が入れ替わるなかで街から街へと移動するのは『ドラキュラⅡ』の影響。戦う相手がゾンビ、スケルトン、グール、死神だったりするところも『悪魔城ドラキュラ』シリーズですね。シリーズ作品は可能な限りすべてプレイするようにしています。『シャンティ』に影響しているのは一連のファミコン版ではありますが、シリーズ中でいちばん好きなのは『悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲』なんですよ。これは心のオールタイム・ベストでも第三位に入りますね！　『月下の夜想曲』の次に好きなのは、ゲームボーイアドバンスやニンテンドーDSで出た続編たち。現在でも弟と一緒に、その研究分析をずっと続けています（訳注：ボゾン氏の弟マーク［Mark］氏はゲーム・コラムニストとして活動中）。これはいつまでも終わらなさそうです。研究し続けた結果として、いまでは『キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲』の出来が『悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架』を上回っているという意見に賛同できるようになりました（訳注：タイトルは異なるが前者の続編が後者という関係。欧米ではどっちが上かという議論が盛んに行われている）。けど、僕ら兄弟が次に通しプレイをやったら、また意見は変わってくるかもしれません！

――『ロックマン』シリーズについては？

マット　『シャンティ』の世界観が（『ゼルダの伝説』の）ハイラルの影響下にあるとしたら、探索要素は（『メトロイド』の）ブリンスタの、キャラクターの能力は（『悪魔城ドラキュラ』の）シモン・ベルモンドの影響下にあるといえるでしょう。同様に、『ロックマン』からはアートスタイルに関してもっとも大きな影響を受けました。僕が「ゲームアート」をやるにあたって、感性とキャリア全般において単体でもっとも影響を受けた作品は、たぶん『ロックマン2』です。1991年に、僕は大学で「なぜ『ロックマン2』は時代を超えた最高のゲームとして認識されつつあるのか」という論文を書いたくらいです。そのときに論拠がしっかり構築できていたかどうかは自信がありませんけど！　まあ普遍的な魅力ということに関して語るなら、現在なら『テトリス』のことを考えないといけませんよね。あと僕は、初代『ロックマンX』の大ファンでもあります。あれは自分にとって、1ドットの曇りもなく「完璧」に作られたゲームです。

――『魂斗羅』シリーズについては？

マット　『シャンティ』シリーズではしばしば、連続アクション、巨大ボス、ど派手な爆発といったものを出そうとしてきました。でもこの点に関して『魂斗羅』以上にうまくやってみせたゲームはありません。いつか『魂斗羅』の新作を自分でディレクションできたらいいなと思っていたら、コナミから弊社に「ニンテンドーDSで新作を作ってほしい」というオファーが来て、それが現実になりました。そうして誕生したのが『魂斗羅 Dual Spirits』です。開発にあたっては、シリーズ最高傑作がどれなのかについて、社内で激論を交わしました。ファミコン版『魂斗羅』か。『魂斗羅 Dual Spirits』の手に汗握る斬新なボスラッシュか。前者は全体によりバランスのとれたものになっているけど、後者はシナリオ／音楽／奥行きあるエフェクト／ボスといった要素のミックス具合が素晴らしく、おかげで僕にとってはオールタイム・ベストの一本になっているんです。じゃあ両者のいいところをひとつにすればいいというのが、僕らの総意になりました。もし読者のあなたが僕と一緒にゲームをやって、卑劣なレッドファルコンを一緒にぶっ潰したいっていうのなら、僕はいつだって「派手に出迎えてやろうぜ!!」っていう勢いですよ。

――『ストリートファイター』『ヴァンパイア』『メタルスラッグ』シリーズについては？



マット　これら三本は、ゲームとしては全然違うものですが、ウェイフォワードでは長年にわたってアニメータたちの研究対象になっていたんです。『ストリートファイターZERO2』と『ヴァンパイア』の二本は、他のどんなゲームにもましてよく取り上げていたと思います。これらのキャラクターアニメーションは、なぜかくも素晴らしいのでしょうか！　隠された極意を、ぜひ解き明かしたいと思いました。僕らが見つけた答えですか？　それは「ぴたっと静止したときの絵」の力強さにありました。スムーズなアニメーションよりも、ダイナミックで大げさな表現よりも、停止動作（フォロースルー）のきめ細かさよりも――停止動作なんてゲームではたいてい途中で中断されるものです――そこだったんです。こうした感性は『ロックマン8』『ストライダー飛竜』『ロックマンX4』といった作品にも現れています。アニメーションはプレイスタイルのためにあるのであって、その逆じゃないっていうことですね。

さて、もう分かりきっていると思いますけど、僕が好きなゲームに関して話し続けたら、まる一日あっても終わりません！　だからここらで止めておきましょう。僕たちのゲームスタイルに痕跡を残している作品は他にも山のようにあります――『超惑星戦記メタファイト』『パロディウスだ！』『ラフワールド』『ガーディック外伝』……。いろいろなゲームが僕らにインスピレーションを与えていますが、僕らのゲームを楽しんでくださる人なら、それに気づくことができると思います。他にどんなものがあるのか探し出して、僕らと同じように高く評価してもらえると嬉しいですね！　今回は話をする機会を与えてくださって、ありがとうございます。そして日本の『シャンティ』ファンの皆さんには、とくに感謝の意を述べたいと思います。皆さんに心から楽しんでもらうためのゲーム作りを、僕らは愛して止みません。将来また、あなたの顔に大きな笑顔をもたらせる日が来ますように！

シャンティの組み立てキットが登場



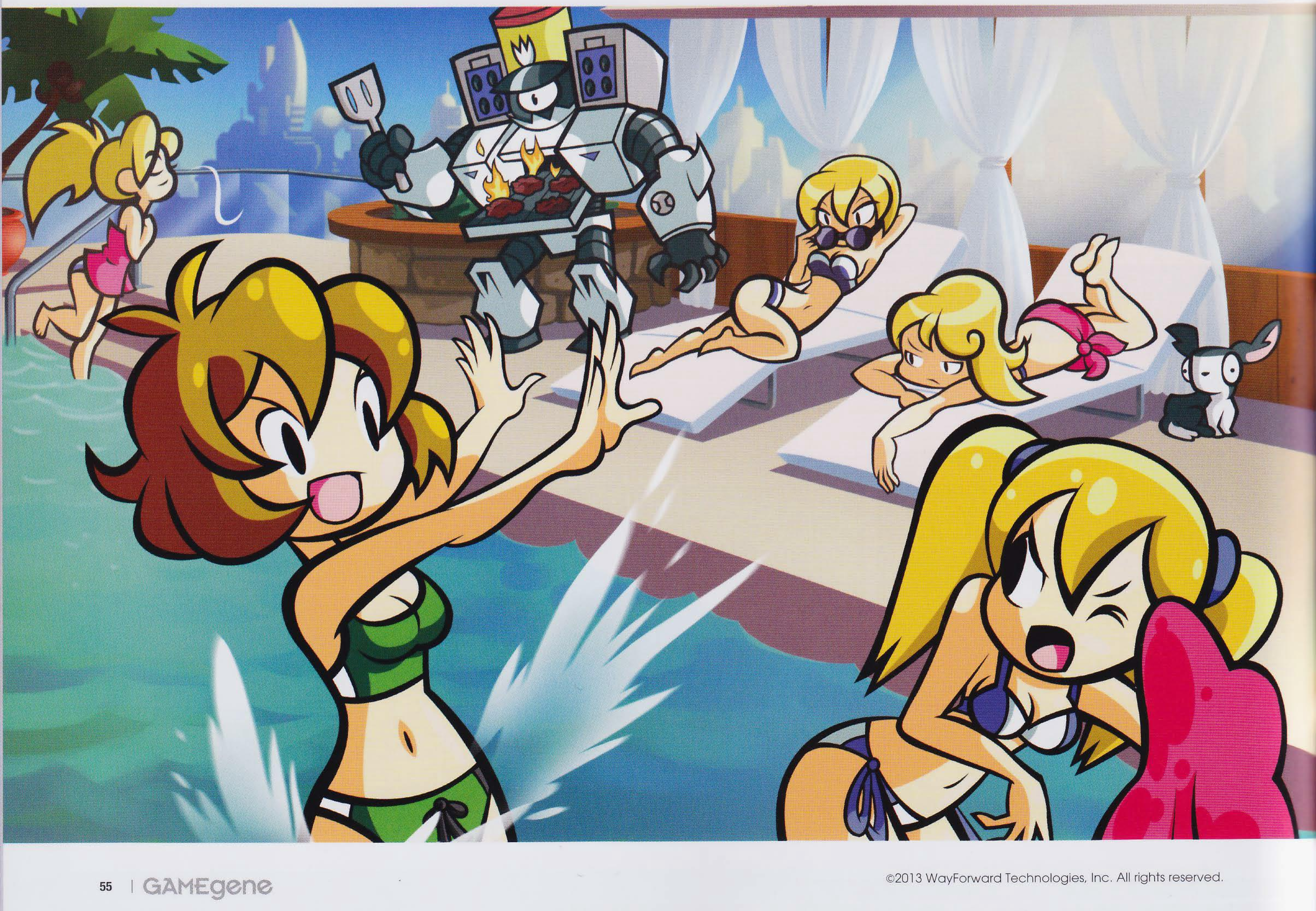
ボークスが展開する「キャラグミン」はあらかじめ全てのパーツが色分けされた組み立てキットで、塗装が苦手という人でも素組みするだけで基本のカラーリングとフォルムを楽しめるのが魅力。その新商品に『ハーフジーニーヒーロー』のシャンティが登場。イラストレーターKOU先生の絵を見事に立体化。瞳のシールは2種付属し好みで選べる



⬆瞳のシールは2種類付属している

■仕様：カラーレジンキット（未塗装、未組立・ウレタン樹脂製）、瞳シール2種付き
■スケール：ノンスケール（全高約15.5cm）
■原型製作：造形村
■発売元：ボークス
■発売日：2017年7月29日
■価格：7560円（税込）

※写真はフル塗装見本です。





サイキックフォース 20周年！

運命に翻弄されるキャラクターたち。
そして派手な演出に、
緻密な駆け引きの求められる対戦と、
多くの魅力を備えた『サイキックフォース』。
今なお無二の存在として輝き、僕らの心をつかんだままだ！

熱さと格好良さを目指し実現した対戦ゲーム！

1996年4月、「戦慄のサイキックバトル発動！」とのキャッチコピーを掲げ、アーケードにて稼動を始めた『サイキックフォース（以下PF）』。稼動から20年を経て、今なお熱烈なファンに愛され続ける本作は、どんなゲームだったのか？　ここで軽くおさらいしてみよう。

『PF』を一言で表現するなら、PS版にて実現した「ZUNTATAサウンドで影山ヒロノブ氏がシャウトし、キャラクターが派手な必殺技を応酬する熱いゲーム」だ。当時ディレクターだったアオキヒロシ氏も、開発話で「OVAみたいに作って目立たせよう」と語っており、そのコンセプトは最新作の『2012』まで一貫している。



➡宙に浮かび、結界の中を舞いながら行われる戦闘は、相手の移動予測や逃げ場の確保など、多くの駆け引きを生み出した。

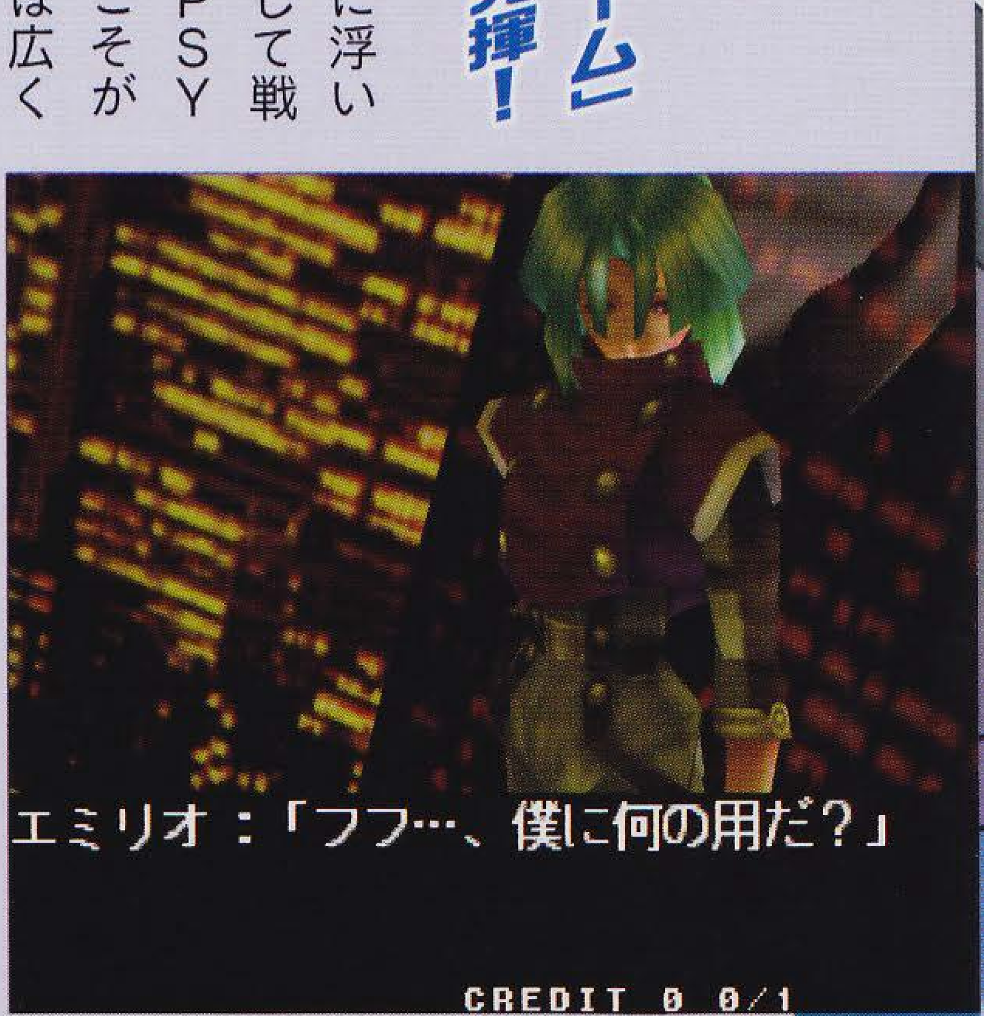
クセの強い「360°対戦ゲーム」その真価はPS版の登場により発揮！

基本システムは対戦型格闘ゲームで、宙に浮いている操作キャラクターを上下左右に動かして戦闘を行う。強力な超能力技を使用するには「PSYゲージ」の消費が伴い、このゲージの管理こそが『PF』の最大の特徴だ。適正に管理するには広く視線を動かして状況を認識する力が必要で、その上で対戦相手との駆け引きも要求される。ゲームの楽しさを感じるレベルまで到達するには相応のプレイ時間を必要としたが、誰もが自分のペースで取り組むことのできるPS版の登場により、この問題も解消。

そして1998年に、続編の『2012』が稼動を開始。開発にあたって様々な方向性が模索され、最終的に「PFらしさ」を大切にする方向に舵が取られた。その結果が、現代の最新ゲームと比べても遜色のないゲーム性と魅力に繋がっていることは間違いない。



⬆『PF』は「ゲームをプレイしないユーザーを、数多く引き込んだ」ことでも有名で、その原動力はなんといってもキャラクターたちだ。ストーリーを追うために、格闘ゲームをが苦手なユーザーも頑張ってプレイしたのだ！



⬆「誰しもが幸せに向かっている訳ではない」という切ないストーリーは、『2012』にも引き継がれている。プレイヤーは好きなキャラが救済されることを願って、コインを投入し続けるが……。

『サイキックフォース』のシリーズ展開

1996年	4月	アーケード版『サイキックフォース』稼働
	7月	アーケード版『サイキックフォースEX』稼働
	10月	プレイステーション版『サイキックフォース』発売
1997年	10月	プレイステーション版『サイキックフォース パズル大戦』発売
1998年	6月	アーケード版『サイキックフォース2012』稼働
1999年	3月	ドリームキャスト版『サイキックフォース2012』発売
	10月	Windows版『サイキックフォース2012』発売
	10月	プレイステーション版『サイキックフォース2』発売
2001年	11月	Windows版『サイキックフォース2012復刻版』発売
2005年	12月	プレイステーション2版『サイキックフォースCOMPLETE』発売
2012年	12月	NESiCAxLive版『サイキックフォース2012』稼働

⬇強力な超能力技を放つには、多くのPSYをチャージしなくてはならない。画面の両サイドにある自身と相手のゲージ管理し、状況を把握することが、『PF』の戦闘を楽しむ第一歩だ。



『サイキックフォース2012』の稼働後、各地のアーケードにて強者として、名を馳せたレジェンドプレイヤーたち。その実力はどれほどのものなのか？　今なおサイキックバトルに明け暮れる現役プレイヤーたちが、伝説に挑戦する！



サイキッカー集団 ノア緊急集会 2016 Report

現役プレイヤーとレジェンドプレイヤーによるサイキックバトル開催！

2016年10月9日。秋葉原はe-sports SQUARE AKIHABARAにて、『サイキックフォース』の稼働20周年を記念したイベント『サイキッカー集団ノア緊急集会2016』が催された。

声優の津久井氏、元アルカディア編集長の猿渡氏がMCとして登場し、開会を宣言。まずは今現在も『2012』の鍛錬を欠かさぬ現役プレイヤーと、かつてその名を馳せ、中には『2012』の開発にも関わったというレジェンドプレイヤーによるエキシビションマッチが行われた。

試合は2ステージ行われ、1stステージは先攻側がプレイヤーの順番と使用キャラクターを宣言し、後攻側はこれにぶつける形でプレイヤーと使用キャラクターを決定する、変則星取り戦。第1戦終了後、先攻と後攻を入れ替えて第2戦を行う。2ndステージは勝ち抜き戦で、負けた側は試合結果を見て、次のプレイヤーと使用キャラクターを選べるというもの。ちなみにチーム内で一度、使用されたキャラクターは、そのステージ中は再度、選ぶことはできない縛りがついている。

どの試合も見せ場が多く、大技が決まる度に参加者から大きなどよめきと歓声があがった。

そう、『PF』は見ている側も、楽しいゲームなのだ。ましてや会場は半分以上が女性。ご贔屓キャラへの感情移入が一際、高かったことが容易に予想できる。

結果からいえば、さすがに現役プレイヤーは強く、レジェンドプレイヤーは総じて歯が立たなかった。レジェンドプレイヤーは場を意識したのか無理して大技を狙い、結果、隙を突かれる場面が多かった……ように見えたのは、気のせいだろうか？

第一戦（星取り戦：現役プレイヤー公開）

現役プレイヤー	スコア	レジェンドプレイヤー
ぬー	○2-0×	小川
RYO	○2-0×	ルシフェル
たけぞー	○2-1×	パチ
TTK	○2-1×	早川
ふろ	○2-1×	新宿バーン

第二戦（星取り戦：レジェンドプレイヤー公開）

現役プレイヤー	スコア	レジェンドプレイヤー
たけぞー	○2-0×	小川
RYO	○2-1×	早川
TTK	×1-2○	ルシフェル
ぬー	○2-1×	パチ
ふろ	×0-2○	新宿バーン

セカンドステージ（勝ち抜き戦）

現役プレイヤー	スコア	レジェンドプレイヤー
たけぞー	○2-0×	早川
たけぞー	○2-0×	小川
たけぞー	○2-1×	パチ
たけぞー	○2-0×	新宿バーン
たけぞー	○2-0×	ルシフェル



↑まずは現役プレイヤーたちが先行を取り、オーダーを提出。負けず嫌いの揃ったレジェンドプレイヤーたちは、なかなか順番が決まらない……


→イベント会場はバーでもあるため、アルコールフリー。審査員の方々もすでに上機嫌で、軽やかに口が回っていた。

20年分のプレイヤーの進化と駆け引きの深化

休憩を挟み、『PF』ディレクターのアオキ氏、ゲーマーのつなけん氏、元ゲーメスト編集長の石井氏、猿渡氏による、ベストバウトの感想戦が行われた。

選出されたのは1stステージ第一戦からたけぞー氏（ウェンディ）VSパチ氏（ウォン）戦、第二戦からTTK氏（玄信）VSルシフェル氏（エミリオ）戦、そして2ndステージからたけぞー氏（ウェンディ）VS新宿バーン氏（バーン）戦の、計3戦。

それぞれの詳細は割愛させていただくが、やはりレジェンドプレイヤーは総じて超能力技の不発や追撃時の操作ミスが致命傷となって敗北を喫しており、ブランクを悔やむ発言が多かった。一方、現役プレイヤー側は常に間合いの取り方で終始、リードを取っており、また、発言からほとんどの局面でレジェンドプレイヤーの行動が読めていたようだ。

最後にアオキ氏の「20年分のプレイヤーの進化があり、駆け引きの深化があった」との総括で、感想戦は締めくくられた。



サイキッカー集団 ノア緊急集会2016 Report

『PF2012』の方向性はファンからの呼び出しで決定した!?

続いて開発者トークのコーナーだ。ステージには感想戦から引き続きアオキ氏、石井氏、猿渡氏。そして新たに『PF』のキャラクターデザインを担当された坂本氏、エフェクトを担当された新里氏、サウンドを担当された石川氏、そして音楽を担当された高萩氏が登場。豪勢なゲストがそろい踏みする。まずは前回（2013年に催された『ノア緊急集会2013』）のアンケート結果発表からトークは始まった。ページの都合上、ゲストの言葉を要約、発言順序を入れ替える場合もあるので、ご了承頂きたい。

石川「（今回は）思っていたより男性がいる」

前回のイベント参加者の男女比は男性が38％、女性が62％。もし次回があれば正確な割合が明かされるだろうが、ザッと会場を見回す限り、今回も60％ほどが女性のようだ。

アオキ「もっと女性キャラの人気が出て欲しい」

キャラクター人気投票では男性投票で1位にウォン、2位にウェンディがランクイン。女性投票では1位にキース、2位にエミリオがランクインという結果だった。

アオキ「（女性投票で）キースが一番人気って、わかりやすーっ。ってか、玄信0％って！」

女性投票で玄信は0％と最下位。男性投票でも玄真、カルロと同率で最下位だった。

そして話は『2012』の開発秘話へ。

猿渡「まず『2012』が立ち上がっていくところから、話を聞きたいのですが……」

アオキ「そういえばネットで『PF』は3部作だった」って書いてあってさ。そんな話、俺、はじめて聞いたよ（笑）」

猿渡「あと（開発マシンの）ハードディスクのクラッシュがあって、リリースが遅れたって話もありましたね」

アオキ「ハードディスクのクラッシュは実際にあったけど、リリースが遅れたのは、また別の理由だからね」

猿渡「これでネットの情報も修正されますね」

アオキ「えーと、企画の立ち上がり？ いつだったっけ？」

坂本「忘れました（笑）」

アオキ「まず『PF』はインカムは無かったけど、ファンの熱量がスゴかった。そのせいか社内でも続編は賛否両論だった。もちろん応援してくれる人もいて、『2012』は新（ウルフ）ボードを使った最初の作品だけど、動かしてみると秒間30フレームも出ていない。上司に「どうしましょう、グラフィックを落としましょうか？」って相談しに行ったら、「グラフィックを落とすな」って言ってくれ、開発にかけあって2012のためにボードの性能を上げてくれたんだ」

続いて話はキャラクターの入れ替えに。

アオキ「『PF』はキャラクターの人気が高く、総取っ替えはとてもできなそうな雰囲気。で、PS版のエンディングから「生きていても幸福にならないだろう」ってキャラには消えてもらい、新キャラを入れた（笑）」

坂本「たしかにブラドとか、生きていても幸せになれなさそう」

猿渡「キャラクターの制作は順調でしたか？」

坂本「いや！ ストーリーが二転三転し、その度にキャラクターの変更もあって、描いても描いてもダメだった」

アオキ「ストーリーを変更する前に、もうボイスを収録してあったから、（それが原因で）より混迷を深めたね。最終的にはもう一度、ボイスを収録したんだけど」

そして『2012』のロケーションテストにまつわる話へ。

アオキ「ロケテのバージョンでは、もっと初心者に向けた仕様だったんだよ。それでプレイヤーから色々な意見を聞いて、そろそろ終了かなって時期に、ファンに呼び出された。あそこにいるアイツらに（笑）」

アオキ氏はそう言って、レジェンドプレイヤーたちを指さす。

アオキ「それでノコノコと渋谷の喫茶店に出て行ったら、分厚いレポートを渡されて「ロケテ版は『PF』じゃない」って、開発を全否定。『2』（ロケテ時の『2012』の仮称）は『EX』とは方向が違うのに小一時間、説教だよ（笑）。

それなら、って彼らを社に招いて1ヵ月間、テストプレイをしてもらい、調整した。企業的にやっていいか分からないけど、やりたいからやっちゃって、今の仕様に固まった」

石井「タイトーは『ダライアス』の頃から外部の人間がテストプレイをやっていたから、問題にならなかったんだろうね」

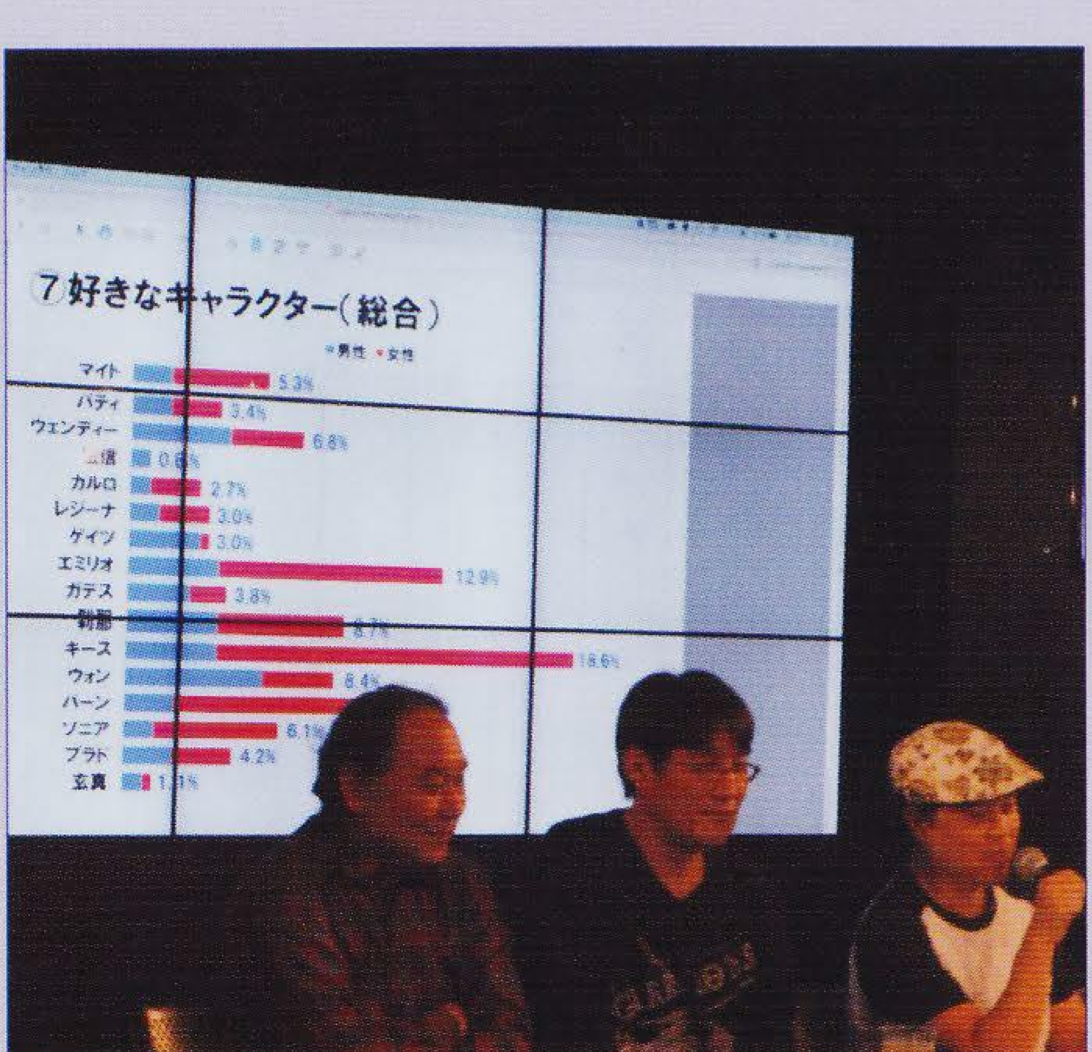
その後も、話題は情報流出騒ぎという不穏な方向へ……。

アオキ「開発も大詰めになったある日、『ゲーメスト』から「情報が漏れてますよ、いいんですか？」ってファックスが届いたんだよ」

石井「そんなこともあったかな」

アオキ「見れば確かに、画質は粗いものの、外に出るはずのない内部資料で……えっ？ そろそろ時間？ じゃぁ、次回は情報流出問題でトークしましょう（笑）」

時間が押し状態ということもあり、次回予告付きで開発者トークは終了。視聴者からプレゼントされたビール・他を飲みながら、アオキ氏たちゲストはステージを後にした。



↑トークの内容から、『2012』に登場できなかった初代キャラクターは、不幸な運命を歩んでしまったことが確定となってしまった。合掌……。

弾ける愛情！みんな大好きサイキックフォース！

多くの黄色い声があがる中、キースとゲイツの声を演じた津久井氏がステージに上がる。

津久井「さて、今回もお届けできることとなりました、『津久井教生の大好きサイキックフォース』。このコーナーのためにね、気合いを入れて台本を作りましたよ！」

そして津久井氏に招かれる形で、まずはアオキ氏、そしてバーンとウォンの声を演じた声優の真殿氏が。ついで『2012』のストーリーアドバイザー兼、ドラマCDの脚本と演出を手がけた木宮氏、刹那の声を演じた酒井氏、プロモーションを担当し、現在は作家として活動される豊田氏がステージに上がった。声優のご三方に、自身の演じたキャラについて聞くと……。

津久井「キースは最初、大声で演じていたんですよ。「バーン！」って感じで。けれど色々な事情を抱えているキャラだから、もっと複雑にしろって言われた気がして、最終的に色っぽく演じることになったんです。「バーン……」って感じに」

アオキ「それ、津久井さんの妄想です」

津久井「刹那はギャグキャラだよね」

酒井「ギャグキャラじゃないですよ！　刹那は、初めてもらったキャラなんです。格好いいと思ったら……バカだったんだね」

真殿「僕がバーンを演じたのはゲームだけで、OVAやドラマCDは別なんだよね。だからウォンのイメージの方が強いんだけど……」（編注：ZUNTATAからリリースされた『サイキックフォース2012 -AUDIO DRAMA-』を除く）

津久井「ひょっとして、忘れてます？」

真殿「憶えてるよ！　ちょっと思い出せないだけ……ウォンって、時を止められるよね？」

天然なのか、既に酔っているのか？　真殿氏、常にこのペースで場を引っかき回す。

豊田「『PF』が出るまで社内にプロモーション部門が無かったから、インカムの失敗も何も無いけど……。東京ゲームショウで『PF』のステージの時は、お客さんでブースが一杯になった。終わったら泣いているお客さんもいた」

津久井「憶えてます。そのステージで、ゲイツの声でキースのセリフを言ったら、ファンに「キース（の声優）として自覚を持って下さい！」って怒られた」

最後に石川氏、高萩氏もステージに招かれる。

津久井「石川さんは、各キャラの声を聞いてから、効果音を決めたそうですね」

石川「そうです。例えば刹那の効果音は、全部、ギターの音で作っています」

津久井「各キャラ（ステージ）の曲、どれも良かったですが、苦労はされました？」

高萩「苦労した曲が多かった。ウォンとか意外にあっさりできた。あっさりできた方が感触は良かったりしますね」

そして最後は何故か真殿氏が絞めることに。

真殿「えー、ウォンを演じて、僕のラスボス人生が始まったようなもの。ウォンは愛すべき、一生忘れられないキャラです。もちろんセリフは全部、憶えてます！」



↑スケジュールの都合で来ることのできなかった、レジーナを演じた福島氏、ウェンディを演じた氷上氏からも、20周年を記念するメッセージが届けられており、津久井氏の演技入りで読み上げられた。

イベントもクライマックス！最後の最後まで盛り上がった！

ステージ上に音楽機材がセットされると、石川氏と高萩氏のZUNTATAが登場だ！

石川「高萩さんとの2人でのセッションは、12～13年ぶりだね」

まずはマイトステージの曲『Tears&Flow』ノーボーカルバージョンを。そして2曲目に、このイベントのために制作されたソニアステージの曲『CARRY AWAY!』のアレンジバージョンが演奏された。往年のコンビが奏でる音色を聞けるのは、今度はいつの日になるのだろう？

最後に、お待ちかねのプレゼント抽選会。目玉となる各キャラの描かれたサイン色紙を引き当てた強運者たちは、こちらも祝いたくなる喜びっぷり。

こうして7時間にも及ぶイベントは、閉幕した。こんな熱心なファンがいるのだもの、いつの日か『PF』の後継たるゲームがリリースされる日が……くるといいなぁ。



『サイキックフォース2012』NESiCAxLiveにて稼動中！

『サイキックフォース2012』は、NESiCAxLive（ネシカ クロス ライブ）に登録されているので、専用筐体の設置されたアーケードならば、ダウンロードしてプレイすることが可能だ。他のゲームが起動している時はスタートボタンと左上のボタン（いわゆる弱パンチボタン）を長押しすればゲーム選択画面を表示できる。詳細や設置店舗は、オフィシャルサイトにて確認して欲しい。

NESiCAxLiveオフィシャルサイト：http://nesica.net/



↑NESiCAxLiveはタイトー系列のアーケードならば、ほぼ設置されている。タイトーのタイトルに限らず、多くのメーカーのタイトルが登録されているぞ。



↑プレゼント抽選の資格を得られるのは、フードやドリンクを注文した人のみ。配信閲覧者もゲストにプレゼントすることで、抽選に参加できたのだ。



XEVIOUS



ゼビウスチャンピオンシップ レポート＆優勝者インタビュー

取材・構成：外山雄一

埼玉県「SKIPシティ 彩の国ビジュアルプラザ」内の映像ミュージアムにおいて、企画展「あそぶ！ゲーム展-ステージ2　～ゲームセンターVSファミコン」が、2016年9月10日～2017年3月12日に渡って開催された。期間中には、様々なイベントも催されたが、2017年1月21日の「ゼビウスチャンピオンシップ」においては、熱いドラマが繰り広げられた。1983年にリリースされた「ゼビウス」を当時から遊んでいた40代のプレイヤーが数多く出場する中、優勝したのはなんと若干19歳の若きプレイヤーだった。今回は、優勝者よくでる氏にインタビューを行い、この大会を振り返ってみる。

ゼビウスチャンプ よくでる氏のゲーム遍歴

――ハンドルネームの由来を教えて頂けますか？

よくでる　『太鼓の達人7』（2005年）に収録されたナムコオリジナル曲「よくでる2000」からです。『太鼓』のナムコ曲が好きで「Kamikaze Remix」などから入ってゲーム音楽も好きになりました。

――子供の頃、最初に触れたゲームは何だったのでしょう？

よくでる　家にあったスーパーファミコンで遊んだ『スーパーマリオカート』（1992年）だと思います。その後、親に買ってもらったニンテンドーDS（2004年）でも、『マリオ』などを遊んでました。

当時から家にゲームキューブがあって、小学生の頃遊んでいたのは『マリオパーティ4』『あつまれ!! メイドインワリオ』『ボンバーマンランド2』『スーパーマリオスタジアム』『NINTENDOパズルコレクション』、Wiiも買って『Wii Sports』『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』などです。

――ご両親もゲームを遊んでいたんですか？

よくでる　父も昔はよくゲームを遊んでいました。『ドラクエ』、『スパロボ』、『電車でGO！』などをプレイしていたのを覚えています。今は忙しいのか、あまり遊んでいないようです。母はゲームを遊びませんが、理解は示してくれます。

――お若いのに、自分が生まれる遥か昔のゲームをやりこんで、しかも大会で優勝してしまうというところに驚きました。オールドゲームに興味を持つようになったきっかけは何かあったんでしょうか？

よくでる　自分でもいくつかきっかけがあると思うんですが、記憶にあるのは……父に抱きかかえられて、ナムコの『アブノーマルチェック』（1997年）、『技脳体』（1997年）などのボタンを押していた覚えがあります。

小学生の頃、家族で行った家具屋のキッズコーナーで1人で遊ぶ時間があったんですが、そこに初代PSがあって『ナムコミュージアムVol.1』（1995年）が動いてたんですよ。そこで『ボスコニアン』や『ギャラガ』を遊んだ覚えもあります。

また、親に連れられて中古ゲームショップに行くことも多かったんですが、店内のTVで「ゲームセンターCX」を流しているのを見て、面白そうだと思ったのも印象に残っています。

そうして中学生になった頃、ファミコン互換機を買って、面白そうなソフトを集めて、色々と遊んでいました。『ソロモンの鍵』『デビルワールド』『忍者くん』とか……その後、家にあった親の『ゼビウス』を見つけて、それが初めて『ゼビウス』に触れた瞬間ですね。

2歳上の兄と、7歳下の弟がいて、兄弟3人ともゲームは遊ぶんですが、これほどオールドゲームにのめり込んでいるのは自分だけです。何故かこうなっちゃいました（笑）。

更に、高校時代は初代PSソフトを買い集めてまして……『ナムコミュージアム』シリーズや『レイストーム』『ゼビウス3D/G+』とか。そんな中で『ナムコミュージアムVol.5』に収録されていた『ドラゴンスピリット』にハマったのがSTGに目覚める切欠ですね。その後、ケイブの『怒首領蜂』『怒首領蜂大往生』やPCの「超連射68K」で、どんどんSTGにのめり込んでいきました。特に『怒首領蜂大往生』を遊ぶため


↑1997年2月生まれの20歳。大会当時は19歳だった







にアケコン（RAP2）を買いました。高校の頃、ハードオフで何故か安く売ってて、チャンスだと思って、親にも頼んだりしてお金を工面しました。

――STG以外ではどうですか？

よくでる　RPGは全然遊ばないですね……アクションゲームは普通に『マリオ』シリーズを遊ぶぐらいです。アーケードでは昨年『魔界村』（旧Ver.）を通常の3機設定で2周ALLしました

――行きつけのゲームセンターについて教えて下さい。

よくでる　宮城の実家に住んでたころは、模試とかで仙台に行ったついでに「プレイランド　エフワンR」や「ゲームセンター東部」に行ってました。今は水戸で一人暮らししてるので、市内の「プレイステージ　ウィン」に通っていたんですが、今年1月末で閉店してしまいました。『虫姫さまふたり』をクリアできていなかったので残念です。最近は東京まで遠征して「Hey」「トライタワー」に行くことが多いです。蕨の「デイトナ」にも行くんですが、『ガンフロンティア』の基板を持っている知人に頼んで稼働してもらって、泊りがけでプレイしに行きました。初日夜7時に行って閉店までプレイして初めて5面を見て、ネットカフェで泊まって翌日10時の開店から7時間貼り付いてALLしました。精神力使い果たした感じです（笑）。

――好きなゲームを幾つか挙げて頂けますか？

よくでる　最近ですと『ガンフロンティア』、初代の『ダライアス』『ツインビー』『A－JAX』ですかね…。『A－JAX』は難しくて投げそうになってます。こんなに難しいのは『レイストーム』以来です。『レイストーム』は動画サイトなどで攻略情報を集めて、アーケードで5機設定クリアし、その後PS版を3機設定でクリアしました。あんなに集中したのは初めてです（笑）。2～3ヵ月かかりました。

――若いのに数々のSTGをやりこんでおられますね。

よくでる　『超連射68K』（2周ALL）、『レイストーム』アーケード版（5機設定ALL）、『怒首領蜂大復活』（1周ALL）、『Gダライアス』アーケード版（青クリオネALL）など、色々と好きなSTGをやりこんでいます。ただ、ハイスコアを狙ってはいないので、スコアラーというわけでは無いと思います（※）。

――今後、どんなゲームに挑戦したいですか？

よくでる　今ですと、初代『ダライアス』EXTRA Ver.の捕鯨1000万、『A－JAX』クリア、『ツインビー』1000万、『怒首領蜂大往生』の緋蜂あたりですかね……。

ゼビウスについて

――色々なオールドSTGの中のひとつに『ゼビウス』があった感じですね。2016年の8月に、初めてエリア16を突破しました。

よくでる　いつかは1000万点到達したいです。『ゼビウス』はエリア16を超えた後、エリア7に戻るじゃないですか。まだそのエリア7を超



⬆大会の優勝賞品である小説「ゼビウス ファードラウト サーガ」サイン入り単行本と優勝盾。この他、取材時によくでる氏が着用していた『ゼビウス』Tシャツが贈られた。

※よくでる氏のTwitter（@Kamikaze_2000）のプロフィール欄から、さらに詳細な戦績が参照できる。

えていないので、周回できてないんで、全然まだまだです（笑）。

――『ゼビウス』の世界観については御存知でしたか？

よくでる マニュアルにもストーリーが載ってますが……すいません、ちゃんと読んだことは無かったです。

ゼビウスチャンピオンシップについて

――大会については、どこで知りましたか？

よくでる 大会の開催は、Twitterで知りました。こういうゲームの大会自体、出場するのは初めてでした。音ゲーは好きですがスコアが伸びず、格闘ゲームは遊ばず、もっぱらSTGばかりなので、ゲームセンターの大会にも出たことはありません。試験期間にも近かったんですが、やはり『ゼビウス』が好きだったので、出ないと後悔すると思って出場を決意しました。



↑「ゼビウスチャンピオンシップ」告知ポスター／チラシのデザイン。当イベントのエントリーにあたっては、150文字以内で『ゼビウス』への想いを書き綴り、主催者へ送る必要があった。

――大会前の練習について教えて下さい。

よくでる PS版『ゼビウス3D／G＋』に収録されている、移植版の『ゼビウス』をアケコンで練習していました。地元にはゲームセンターが少ないうえ、『ゼビウス』も置いてませんから……。

予選の90秒については、自分なりのパターンを組んで、エリア1で2万点を超えないと突破は無理だろうなとは思ってました。

――大会で着ていたTシャツについて教えて下さい。

よくでる 「ゆずソフト」というアダルトゲームメーカーの『千恋＊万花』のキャラクターです。2016年からどっぷりハマってます（笑）。

Tシャツは冬コミに行く友人に頼んで買ってきてもらいましたが、流石に普段は着てません。大学に行くとき『怒首領蜂大往生』のTシャツを着ることはあります。

――予選を振り返ってみて、どうでした？

よくでる 大会当日、午前9時45分集合で予選があったんですが、なんとその日、寝坊しちゃったんですよ。交通費を浮かすため、7時前の普通列車で向かう予定が、起きたら発車時刻過ぎてました（笑）。あわてて特急の時間を調べたら、なんとか間に合うことが判ったので、急いで飛び乗って……危うく予選にすら出場できないところでした。特急料金を払った甲斐がありました。

――予選に出場したのは、往年のスコアラーを含む、当時から『ゼビウス』をやりこんでいる40代のプレイヤーが大半でした。

よくでる もっと同年代の出場者がいるかと思ってましたが、いないんだ！と驚きました。一人だけ年下のプレイヤーがいましたが、彼は僕の後だったので、自分のプレイを終えてボーッとしてたところ、90秒では聴こえる筈がないバキュラの音がして会場がどよめいたのを覚えてます（※2）。

後は、予選トップのY'-GTOさん、23900点が出たのにはビックリしました（筆者も予選に出場したが、無念のソル破壊ミスで18210点。このソルが破壊できていたとしても、予選通過ラインの22250点には遠く及ばず、出場者のレベルの高さに舌を巻いた）。

――そして3位での予選突破、おめでとうございます。

よくでる 予選を突破し、本戦の会場に移動するんですが、そこで見た会場の大きさや「ゼビウス感覚」という宣伝用幟に驚きました。



↑予選の結果は、名札＋付箋でこのような形で集計された。前回の「スペースインベーダーチャンピオンシップ」から続けて出場しているプレイヤーも目立つ（筆者含む）。


↑「ゼビウス感覚…」というコピーが今でも新鮮な、当時の宣伝用の幟（のぼり）。この他「プレイするたびに謎が深まる!!」というキャッチコピーも有名だった。

また、配信番組なので、一度段取りを通してリハーサルをする際、1回戦の第一試合ということで、僕とP.G.さんがプレイしました。よーいドンでスタートボタンを押してプレイ開始なんですが、僕は最初クレジットボタンを押しちゃって……リハーサルで良かったです（笑）。本番だったらスタートが遅れて動揺して負けてたかもしれません。実際リハーサルでは5万点は出てなくて、P.G.さんに負けてたと思います。

一回戦 3分間のスコアを一対一で競う

――1回戦の4試合8名のスコアを比べてみても、よくでる氏が最高得点でした。

よくでる 無我夢中でプレイして、なんで5万点も出たのか自分でもよくわかりません。ソルひとつ破壊ミスしてますし。

――解説では、スペシャルフラッグの出現場所の法則を知らないのでは？と言われていました。

よくでる 一応知ってたんですが、安定を取るために絨毯爆撃しました。

終盤、バキュラに嫌われてる（出現場所が良くない）のに気付いて、うまく動けたのも良かったです（第二試合えてやん氏は、同じ場所にて無念のバキュラ死で敗退している。点数だけ見ると、R氏は4位。しかし相手がY'-GTO氏だったため、残念ながら敗退！

二回戦 5分間のスコアを一対一で競う

――準決勝では小山氏との対戦、なんと160点の僅差での勝利でした（番組中では50点差と実況されているが、実際は160点差。僅差には変わりない）。

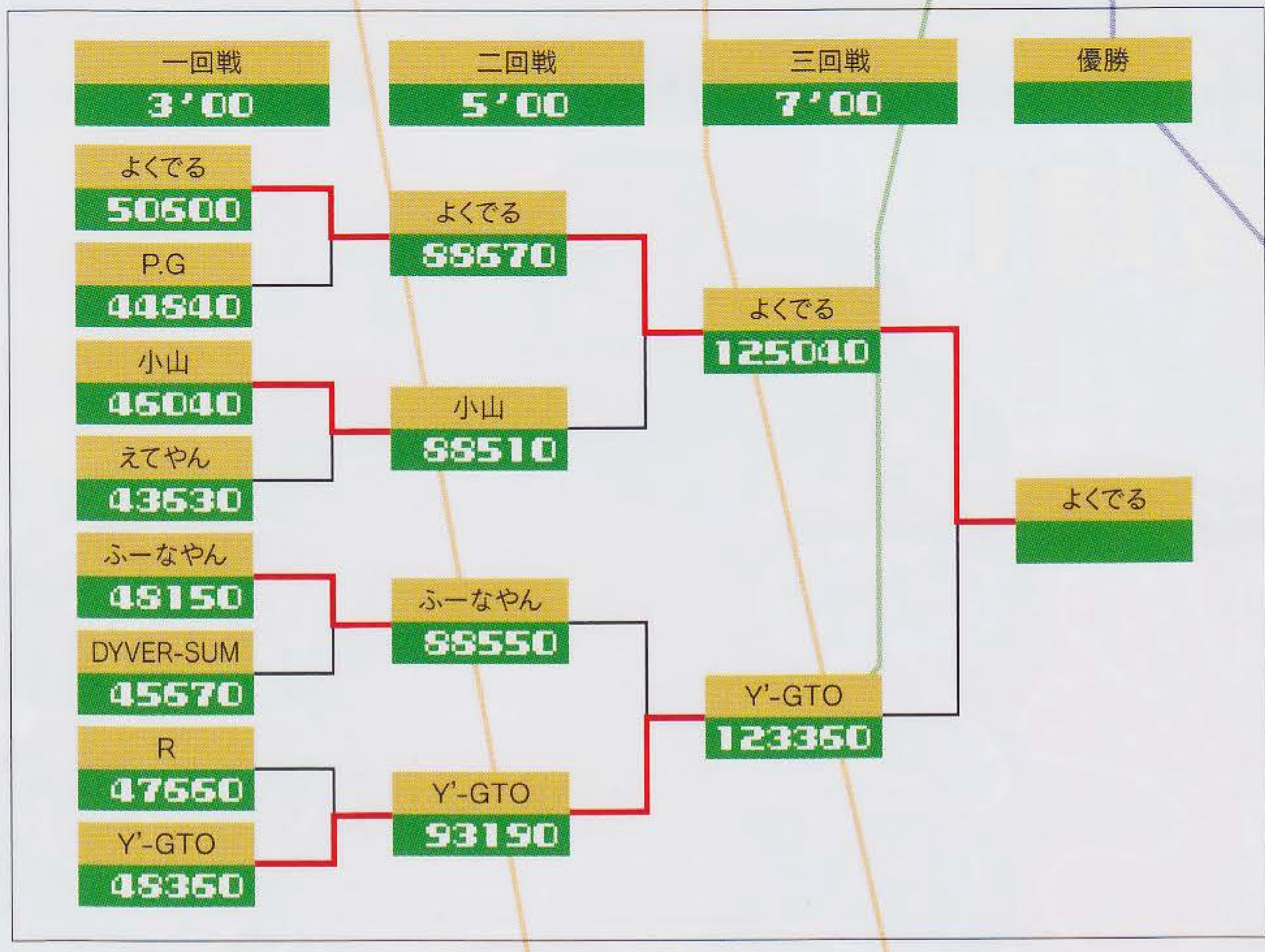
よくでる これは後に御本人から伺ったんですが、小山さんはエリア4の70％部分でわざと死んで、エリア5に進むパターンを準備していたそうです。これが成功すればガルデロータやグロブダーで稼げていた筈です。

――小山氏は、それ以前にワンミスしてますね。

よくでる そうですね、それが無ければ、小山氏に負けていました。

――第二試合で勝ちぬいたY'－GTO氏は、セミファイナリスト4名の中で最高得点を出しています。

よくでる 点数だけ見ると、Y'－GTOさんとあたっていたら、負けていましたね……。



決勝戦 7分間のスコアを一対一で競う

――そして決勝戦、相手のY'－GTO氏は、あるゲームで全一スコアを保持している、有名なスコアラーですが、ご存じでしたか？

よくでる 全然知りませんでした。後から聞いて驚きました。

――午前中の予選結果をTwitterに投稿したんですが、それを見てY'－GTO氏出場を知った方が、午後の本戦を観に来ていました。

よくでる そんな凄い方だったんですね。

――プレイを振り返ってみて如何でしょうか？

よくでる こうして見ると、二人ともミスが多いですね……激戦を繰り返してきて、お互いに疲れもあったかもしれません（笑）。万全な状態だったら、負けていたかもしれません。12万点台というスコアも低いと思います。

――そして優勝！ おめでとうございます。表彰式では、感極まって涙ぐんでいたようにも見えました。

よくでる 子供の頃から遊んでいた、好きなゲームの大会に出て、しかも優勝して、開発者の遠藤さんに祝福されて……感激して涙が出てしまいました。大会の後でツーショット写真も撮らせてもらいました。



⬆大会終了後のひとコマ、感涙のよくでる氏（19歳）と遠藤雅伸氏（57歳）のツーショット。

やり込みも最近ですし、いまだにガルザカートは苦手で時々やられちゃいます。ジェミニ誘導にも成功したことは無くて、やってみたいんですけど、避けるのが精いっぱいです（笑）。

大会の後で、遠藤さんを囲んで、参加者が持ち寄ったファミコン版のカートリッジ、当時の『ゼビウス』カタログ、アタリ版『ゼビウス』、コピー版『バトルス』のインストなどにサインをして貰ってたのが面白かったです。



⬆本戦の様子は、以下URL「SKIPシティチャンネル」で動画として公開されている。http://www.skipcity.jp/channel/mus/

最後に

――ゲーム以外についてはどうでしょう？

よくでる あんまりテレビや映画も観ないですし……バイトとゲームに明け暮れてます。最近、PCでゲーム攻略動画を編集してます。動画にすることで、よりゲームの理解が深まることもあります。

――大会を振り返り、最後に読者やプレイヤーの皆様に一言お願いします。

よくでる 今回の大会、『ゼビウス』を通じて、色んな人と知り合うことができ、『ゼビウス』の話も沢山することができました。それが本当に良かったです。

昨日（2月26日）東京ゲーム音楽ショーに行ったんですが、そこでも「よくでるさんですよね？ゼビウスチャンピオンシップ見ました！」と話しかけられて驚きました。大会のときと同じTシャツを着ていたこともあったんでしょうけど……（笑）。

――本日はありがとうございました。

高田馬場ゲームセンターミカド主催「オレたちのゼビウスチャンピオンシップ うる星あんず杯」レポート

本家「ゼビウスチャンピオンシップ」開催当日、このイベントの開催を知らされず、出場できずに臍を噛んでいた人物が居た。日本で初めて『ゼビウス』1000万点を記録した男と言われる、うる星あんず氏だ。同氏が高校時代に制作したミニコミ誌「ゼビウス 1000万点への解法」は「あそぶ！ ゲーム展 STAGE2」の会場にも展示されており、『ゼビウス』史の一部に名前を残しているにも関わらず、残念ながら本大会開催のニュースを目にするチャンスが無かったようだ。

そんなうる星あんず氏を招待する形で、本家の大会から2か月後の3月19日、「オレたちのゼビウスチャンピオンシップ うる星あんず杯」が開催された。こちらの大会には、よくでる氏も招待され、この招待枠ふたりは予選を免除、本戦からの出場となった。

予選には、所謂ミカド勢から腕利きのSTGプレイヤーが多数出場、本家大会にも勝るとも劣らない熾烈な戦いを繰り広げた。この模様はYouTubeで動画が公開されているので、大会名で検索して観てほしい。

ミカドでは毎日のように格闘ゲームの対戦会が開催されているが、このようなSTG大会の機会は少ない。本家「ゼビウスチャンピオンシップ」実況でも言われていたが、古いゲームでもこうした独自ルールで競うことで、新たな遊び方を発見できることもある。どうか皆さんも、自分が好きなゲーム大会が開催される機会があれば、臆せずにチャレンジして大会を楽しんで欲しい。

"アたまフル回転"なパズルが 25年の時を経てスイッチに登場!

そるだむ 開花宣言

NS
■ニンテンドースイッチ
■シティコネクション
■2017年3月3日(発売中)
■ダウンロード版:1500円(税込)



1992年にジャレコより発売されたアクションパズル『ソルダム』の完全新作がスイッチ向けダウンロードタイトルとしてリリースされた。新作の開発秘話や、元祖アーケード版開発者のインタビューとともに、昔と今とを繋ぐ本作の魅力を紹介しよう。

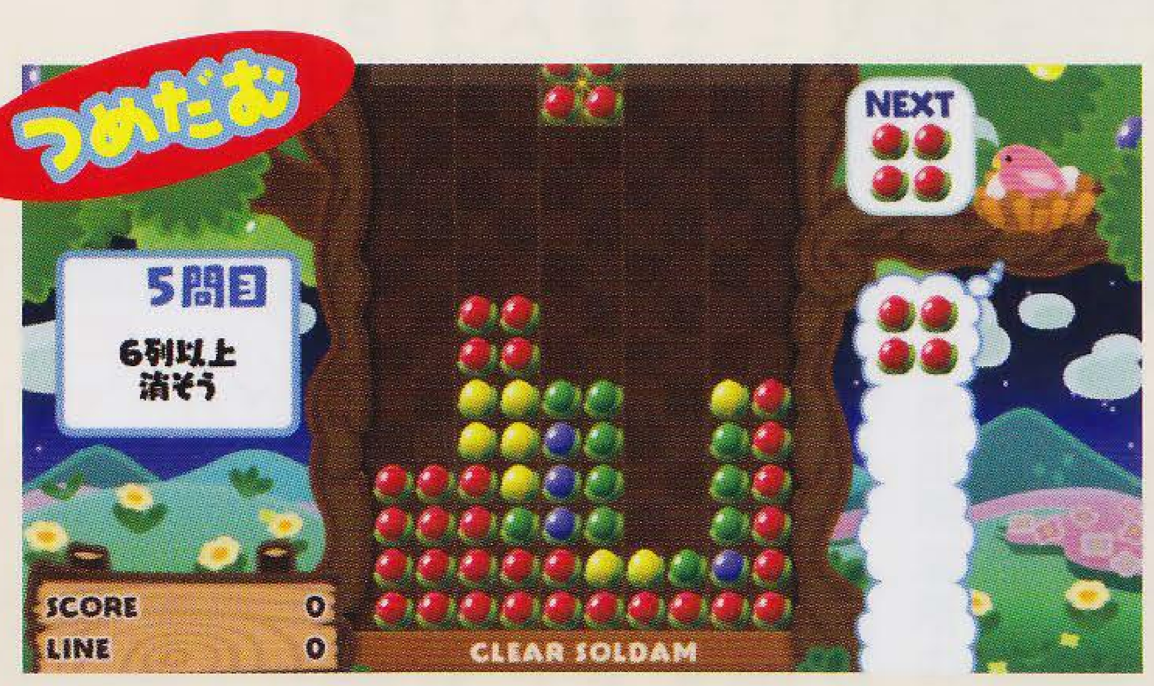
基本のルールはそのままに1人でも2人でも遊びやすく!



本作は、同じ色ではさんだ部分の色が変わるという、リバーシの要素を取り入れたパズルだ。4つ1組で落ちてくる"そるだむ"の実を、横1列に同色で揃えて消していくのが基本のルールとなっている。ガイドをオンにしてマイペースに練習したり、ジョイコンをおすそわけして2人プレイを楽しんだりできるカジュアルさも特徴。また、元祖アーケード版を知っているならば、しっかりとオリジナルを踏襲しつつもパワーアップした音楽や演出にも注目だろう。ルールはそのままに、新要素や新モードが追加され、まさに"開花"した『ソルダム』と言える作りになっている。

メインモードとなる「そるだむ」モードには妹のリットが、練習・タイムアタックの「らくだむ」モードには兄のタムが登場する。原作と比べてちょっぴり成長した姿になっているほか、CVがついて、ゲーム中にプレイヤーへアドバイスをくれるようにもなった。







2人での対戦ができる「たいけつ」モードでは「NEXT」のそるだむを奪い合ったり、消したラインを相手に送り合ったりと、1人プレイにはない戦略を楽しむことができる。そのほかのモードに、1手ずつ落とす場所を考えて問題を解いていく「つめだむ」や、自動では落下しないため練習に最適な「らくだむ」がある。

遊び方を見つけたくなるそるだむモードと成長要素



本作の最大の面白さは「そるだむ」モードと、そこに登場するキャラクターであるプラミーとの関係にあると言っていい。プラミーは、そるだむの実を食べることで成長し、さまざまな姿に変化する。これを本作では〝開花〟と呼ぶようだ。開花の条件は、たとえば「赤色のそるだむを何個消す」、「複数ライン同時消しを何回達成する」といったプレイスタイルによるのだが、この要素が、黙々と最適解を重ねてスコアを狙うパズルにはない面白さを生み出している。もちろん、条件を気にせず遊んでいても次々に開花していく様子は見られる。しかしある程度遊んでから図鑑を見てみると、思いのほか見つけていないプラミーがいることが判明する。そこで「今回は青色を集中的に消していこう」、「次は5ライン以上の同時消しを連続で狙ってみよう」といった遊び方を考えながら、新たな気持ちで挑戦したくなるのだ。中にはやり込みやテクニックが必要な条件もあり、プレイヤーの成長がプラミーの開花に直接結び付くため、新たなプラミーを見つけたときの達成感もひとしおというもの。本作ならでは醍醐味だ。



←「そるだむ」モードで見つけたプラミーは図鑑を開いてチェック。意外な生態や、ほかのプラミーとの関係性も明らかに!?

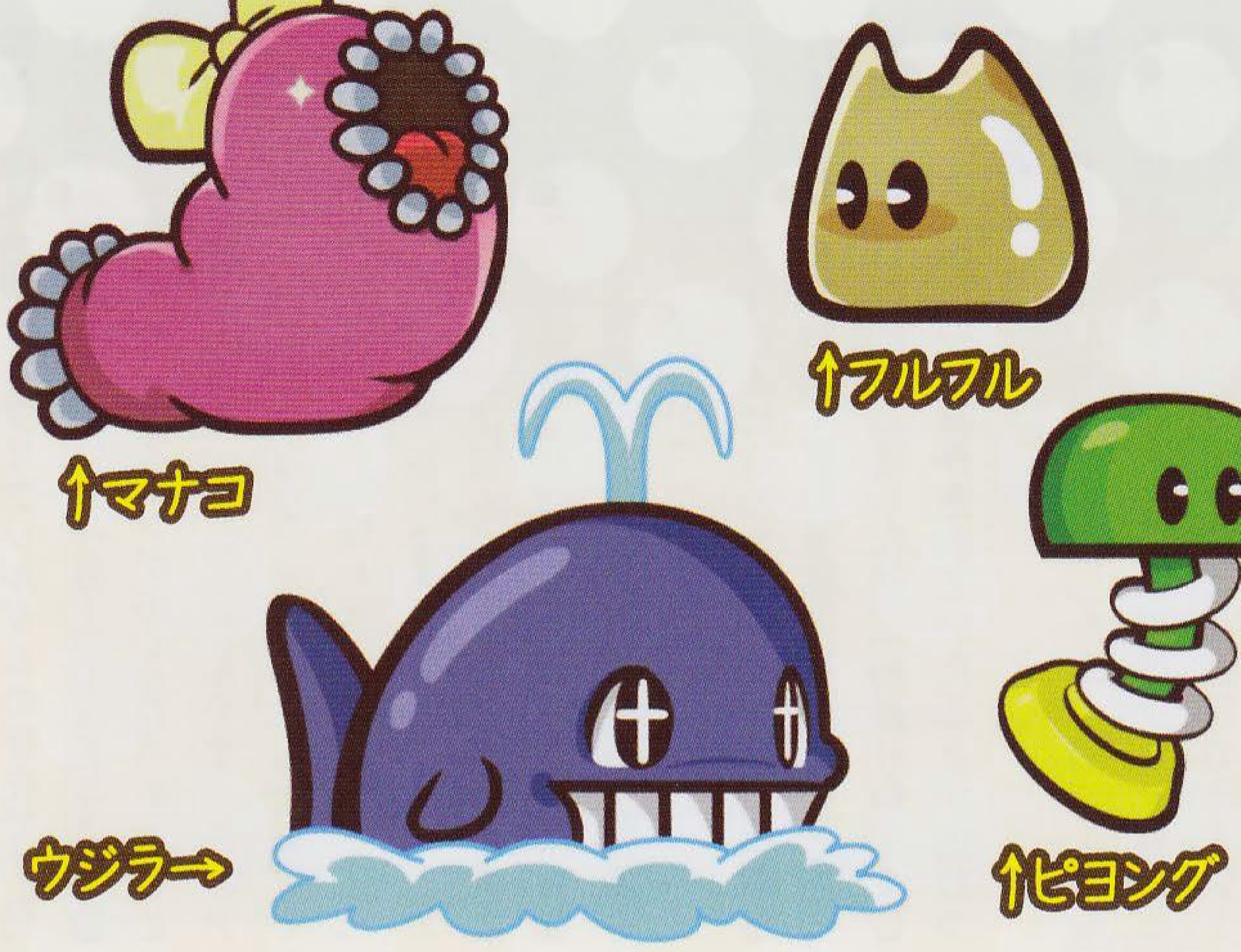


➡図鑑でプラミーを選び直して挑戦することで、新たな〝開花〟ルートが見つかることも。パターンを変えて遊んでみよう。

『ソルダム』が『そるだむ』に転換（スイッチ）するまで

ディレクター　松下寿志

『ソルダム』は、落ちものパズルにリバーシの要素が加わったゲームです。簡単そうなルールに感じるかもしれませんが、実際にプレイすると思ったようには色を変えられず四苦八苦。かくいう私もその一人で、初プレイ時には訳のわからないうちにゲームオーバーになっていました。スイッチ版『そるだむ 開花宣言』は、当時感じた難しさをいかに解消できるかという点にこだわって開発しました。いつまでも考えることのできる「実が落ちてこないモード」=「らくだむモード」を実装。さらに初心者用ガイドを表示することで、ゆっくりとルールを把握できるようになりました。はじめての方もそうでない方も、可愛さを増したリットとタムと一緒に、夢の13ライン消しの爽快感を味わっていただければ嬉しく思います。そるだむ脳を開花せよ!



『そるだむ 開花宣言』のルーツを探れ!

2017年にスイッチのロンチソフトとして発売した『そるだむ 開花宣言』だが、そのルーツは25年前、1992年に遡る。また『ソルダム』の系譜には『プラスアルファ』と『妖精物語ロッド・ランド』という2つの作品が存在する。ここで改めて紹介しよう。

パワフルな妖精たちのアクション!

AC　FC　GB

妖精物語ロッド・ランド
■1990年　アーケード
■1992年　ファミコン
■1993年　ゲームボーイ
■発売:ジャレコ

マブーツと呼ばれる敵キャラクターたちは、それぞれユニークなアクションで攻撃してくる。難易度は意外に高く、特に最終ボスのセキーロは、本体が分裂すると回避が非常に難しくなるため、残機を蓄えておくのが吉。





⬅⬇リットとタムが初登場したのが本作だ。魔法の杖で敵を振り回し、叩き付けて攻撃するというギャップには驚くが、丁寧なアニメーションで動く様子は可愛らしい。エンディング後に表示されるコマンドを入力することで裏ステージが遊べる。

ポップな世界観の縦シューティング!

AC

プラスアルファ
■1989年　アーケード
■発売:ジャレコ

後の作品でもおなじみのセキーロは本作にて初登場。丸みのあるデザインの自機や、美少女パイロットによるミニゲーム、メルヘンチックなステージ背景など、ポップな雰囲気は当時硬派なシューティングが多いなか、ひと際目立つ存在だった。


➡3面のフラワータウンは、花びらの舞い散る草原ステージ。敵として登場する虫たちもかわいらしい見た目をしているが、ボスは無数の蜂を次々飛ばしてくるため被弾しやすく、油断はできない。


⬅最終ボスのセキーロ・パパは、戦艦のような巨体に無数の砲台を搭載しているため、正面からの撃ち合いは苦戦必須。うまくハイパー（ボム）を使うか、後ろに回り込んで回避したい。

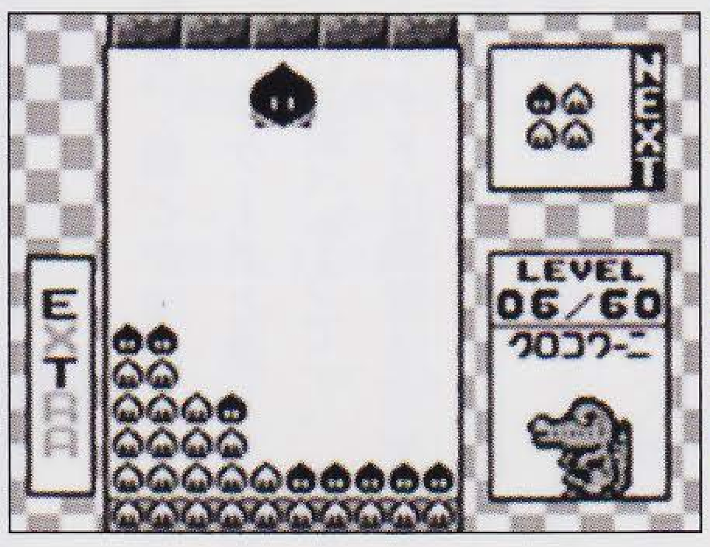
元祖〝アたまフル回転〟パズル!

AC　GB

ソルダム
■1992年　アーケード
■1993年　ゲームボーイ
■発売:ジャレコ

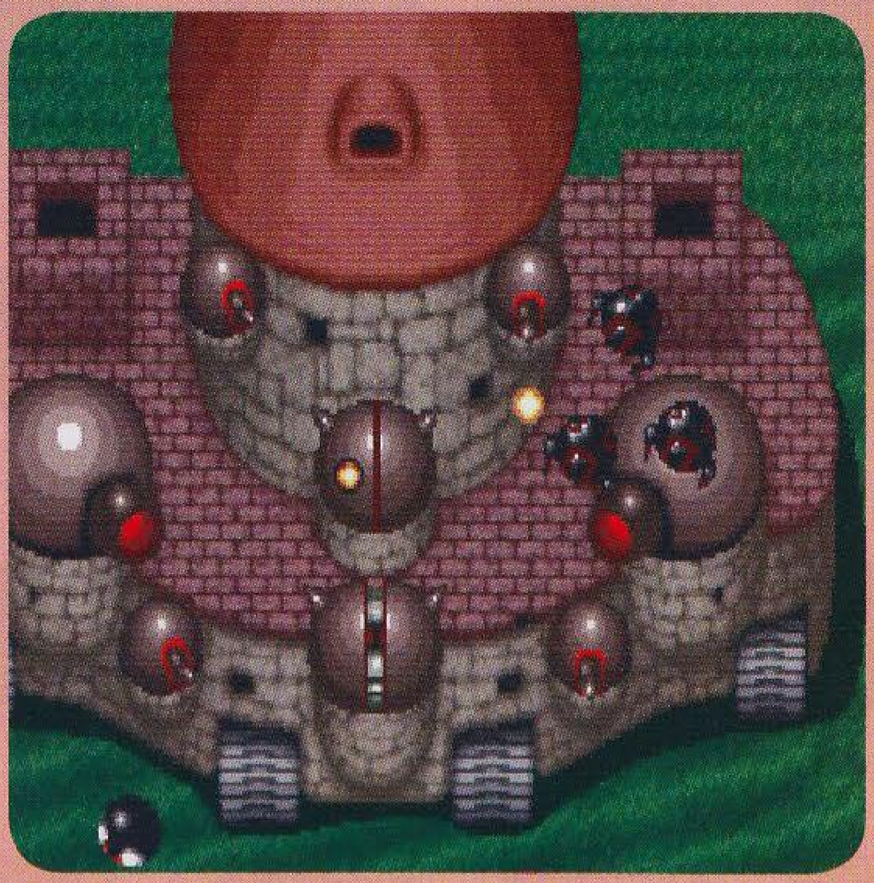
移植されたゲームボーイ版では通信対戦も可能だった。色は白と黒の2色でも「セキーロモード」含め、変わらない遊び方で楽しめる。また1993年頃にファミコン版も開発されていたが、こちらは未発売となっている。





⬇↙『そるだむ』に登場するプラミーたちは、元祖アーケード版では敵キャラクターとして登場。プレイヤーを妨害してくるが、「EXTRA」がそろえば妖精が現れ、障害物を取り除いてくれるという逆転要素も。

『ソルダム』開発者インタビュー



森谷忠明

複数のゲーム開発会社勤務を経て、1987年にジャレコに入社。ジャレコ在籍中に『伊賀忍術伝 ―五神の書―』、『プラスアルファ』、『妖精物語ロッド・ランド』、『ソルダム』などの企画を務める。現在はフリーランス。

はじまりは試作プログラムから――

――まずはじめに、『ソルダム』が誕生したきっかけを教えてください。

森谷　『テトリス』や『コラムス』といったパズルゲームが流行っていた1990年頃、自分でも何か新しいルールのパズルゲームを作りたいと考えていました。そこで「オセロの要素を組み込んでみたらどうだろう」というアイデアを思いつき、プログラマの方に話を持ちかけたのが最初です。そうしたら「ゲームボーイでだったらちょっと作ってみるよ」と、仕事以外の時間を使ってプログラムを試作してくれたんですね。その後も朝や終業後に触りながら調整を重ねていくうちに、手応えを感じる出来になり、部長に見せたらGOサインをもらえたので、アーケード向けに開発することになったんです。

――具体的には、どのように調整をしていったのでしょうか。

森谷　ソルダムの実が4つ1組で落ちてくるという形になる前は、1つだけが落ちてくるバージョンや、2つ1組、3つ1組で落ちてくるバージョンもありました。ただ、それがいまいち面白くなかったんです。試しに作ってもらって、遊んでみて、「次はこうしてみよう」の繰り返しでしたね。

――ほかに悩んだ部分はありますか?

森谷　枠外で使えるクリアソルダムの存在ですね。はさんで色を変えるという仕様上、どうしても「詰み」になってしまうパターンが多くなり、そこをどうにかしないと遊べないと思ったんです。このアイデアに辿り着くまではすごく悩みましたね。それと、これはロケテストも終わった後の話ですが、ルールをわかりやすく説明するためにインストカードやデモ画面などは悩みながら作り直した覚えがあります。当時は「リバーシ」という言葉もなく、かといって商標である「オセロ」という言葉も使えないため、難しかったですね。

――ゲームオーバーになった状況によって表示されるアドバイスもたくさん用意されていますよね。当時の仕様書を拝見しましたが、「わかりやすくしよう」という一心で制作されていたことが伝わってきます。

森谷　でも楽しんで作ってましたよ。何ページもある乱数表も手書きするくらいプログラマもやる気でしたし。私もグリッド線のマス目のあるシートを作ってデザイナに渡すラフを描いていましたね。

――確かに手書きの部分も含めて、ボリュームがすごいですよね。こんなに分厚い仕様書は当時としても珍しかったのではないかと思います。

森谷　ジャレコの以前にいた会社で書き方を教わったのですが、そこの先輩がとにかく仕様書を事細かに書かれる方で、自分にとってはこれが普通でした。

――仕様書にはタイトルの初期案として「妖精物語ロッド・ランド番外編 Purse(パース)」と書かれていますが、最終的に『ソルダム』になったのはなぜなんでしょうか。

森谷　「パース」の由来はよく覚えていませんが、『ソルダム』にしたのは実家が農家だからなんです。実家ではいろんな果物を栽培していて、名前が面白い品種も多かったので、何か使いたいなとはずっと考えていました。スモモの品種であるソルダムは響きもいいし、スーパーでもたまに見かけるのでほどよく身近な存在かなと。木の実のパズルになったのも、タイトルが決まってからでした。

――『妖精物語ロッド・ランド』のキャラクターを登場させた理由を教えてください。

森谷　開発期間が短かったので既存のキャラクターを使えるようにしたかったのと、『ロッド・ランド』がヨーロッパなどの海外でも人気だったためです。『ロッド・ランド』は特にイギリスの会社に気に入ってもらえて、資料を渡してファミコン版を作ってもらったという経緯がありました。それがすごく出来がよくて、「海外の会社なのに実はジャレコの中よりも……」なんて話をしていたくらい(笑)。惚れ込んで作ってもらえたという感じがします。

――「セキーロ」というボスキャラクターに関しては、『プラスアルファ』の頃から登場していますが、何か壮大な世界観やバックグラウンドストーリーがあるのでしょうか?

森谷　いえ、実はちょっとしたファンサービスのつもりだったんです。手塚治虫さんの漫画のように、色んなキャラクターが色んな作品に出てきたら面白いじゃないですか。思い入れもあるので、再登場させたいとは考えていましたし、世界観の広がりをにおわせるような台詞も用意しましたが、それもほかの作品を遊んでくださった方に楽しんでもらえたらと思ったからです。ちなみに、「セキーロ」は当時のプログラムチームのリーダーだった方が名前の由来になっています。ほかにも『プラスアルファ』は開発メンバーの名前をもじったキャラクターばかりですよ。1面のボスの「ギアダータ」(上の写真)は私の名前ですし(笑)。

――『ソルダム』はサウンドの人気も非常に高い作品ですが、手掛けられた鈴木康行さん、伊勢村篤義さん、高芝泰彦さんはどのように制作されていたのでしょうか。

森谷　ジャレコには多和田吏さんというすごいコンポーザーがいたんですけど、彼が退社された後だったので、3人が「多和田さんに負けない」という意気込みで競い合っていたみたいなんです。ある程度好きにやってもらえたらと思ってほとんどお任せしていたんですが、想像していた以上のクオリティで仕上げてくれて、サウンドには本当に恵まれましたね。曲調などは3人のカラーが出ているんですが、多和田さんの存在が刺激になっていたのは間違いないと思います。

――新作『そるだむ 開花宣言』が制作されることを聞いて、いかがでしたか?

森谷　直接話を聞いたときは「いいんじゃない?」って即答しました(笑)。

――実際に触ってみたご感想などあれば教えてください。

森谷　もう、そのまんま。曲とか演出とかも、当時を思い出しますね。アーケードと違ってとっつきやすいですし、じっくり遊べそうです。『ソルダム』が出た当時のアーケードは風営法が改正されてからインカムにより厳しくなっていた頃で、どうしてもお客さんの回転率を意識せざるを得ない部分があり、長く遊べるようにはしにくかったんですよね。これればかりはジレンマでした。

――(と、話をしつつも、華麗に10ライン同時消しを達成する森谷さんを見て) さすがです……この気持ちよさは『ソルダム』ならではですよね。『テ

トリス』は同時に消せるのは4ラインまでですけど、『ソルダム』は最大13ライン、つまりフィールド全部を一気に消せる。同時期に出た『ぷよぷよ』の大連鎖とはまた違ったアプローチでの爽快感ですよね。

森谷　『ぷよぷよ』は本当に同時期だったんですが、ひとつだけ「やられた！」という部分があって。『ぷよぷよ』にはCPUとの対戦がありますが、そのCPUが実際に積んでいる画面を横に並べて見せているじゃないですか。あれを見たときは正直「こんなやり方があったか」と感心した記憶があります。

――今回、25年の時を経て『そるだむ 開花宣言』が発売されましたが、森谷さんが手がけられたタイトルで、続編を考えていたものなどはありますか？

森谷　実は『プラスアルファ』の続編シューティングを作るという企画はあったんですよ。ただ、その時は外注で1本シューティングを作っていたみたいで「2本もいらない」と言われて却下になりました。

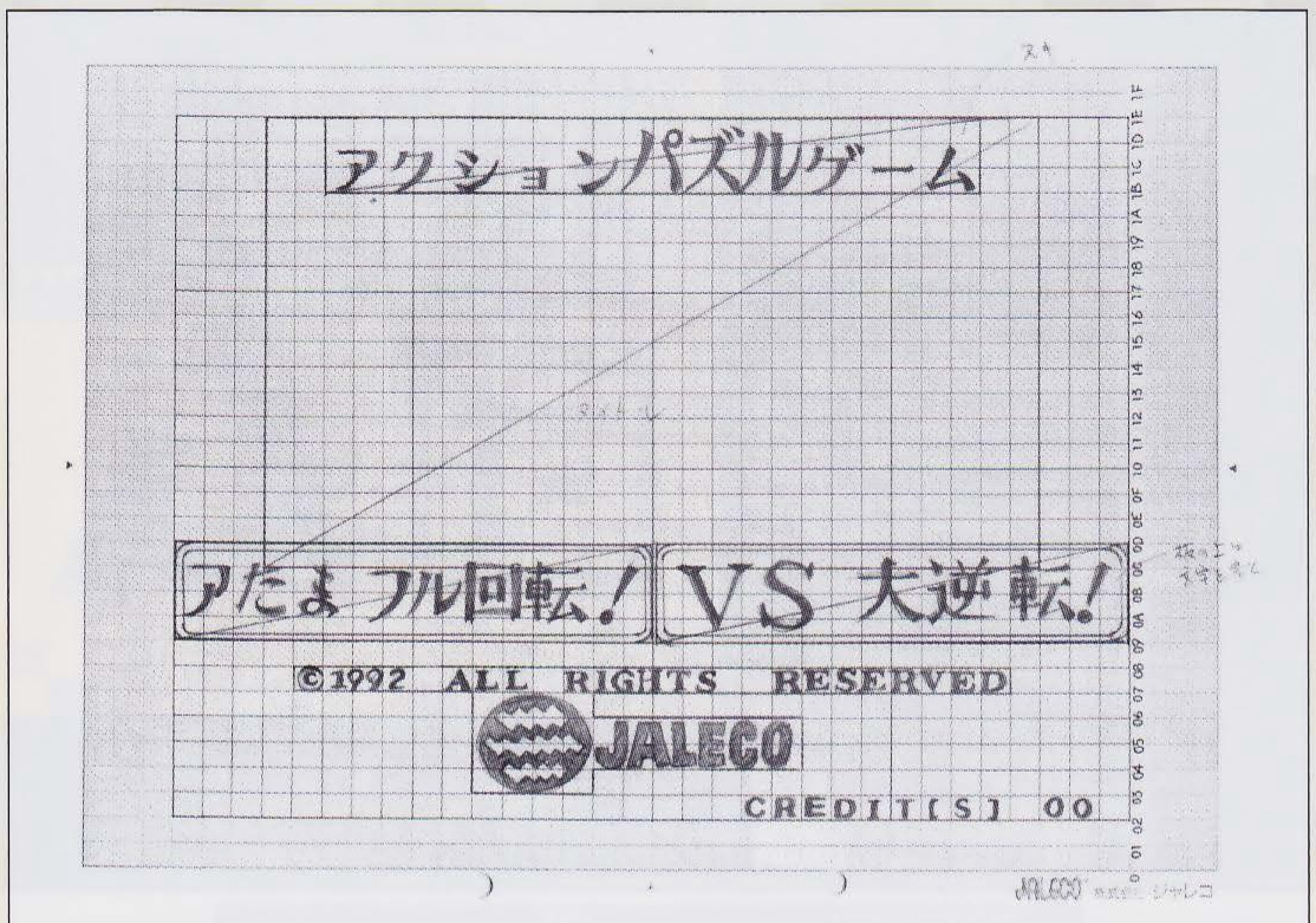
――同時期の外注によるシューティングというと、もしかすると未発売になった『キメラビースト』だったのではないでしょうか……。

森谷　外注管理として『キメラビースト』を担当していたのも私だったので、知らないこともないと思うのですが、実際どのタイトルだったかは覚えていませんね。でも、どちらかというと色んなジャンルのゲームを作りたいタイプなので、今だったら同じジャンルの続編ではなく、キャラクターは一緒でも、まったく違うジャンルのものを作りたいという思いはありますね。

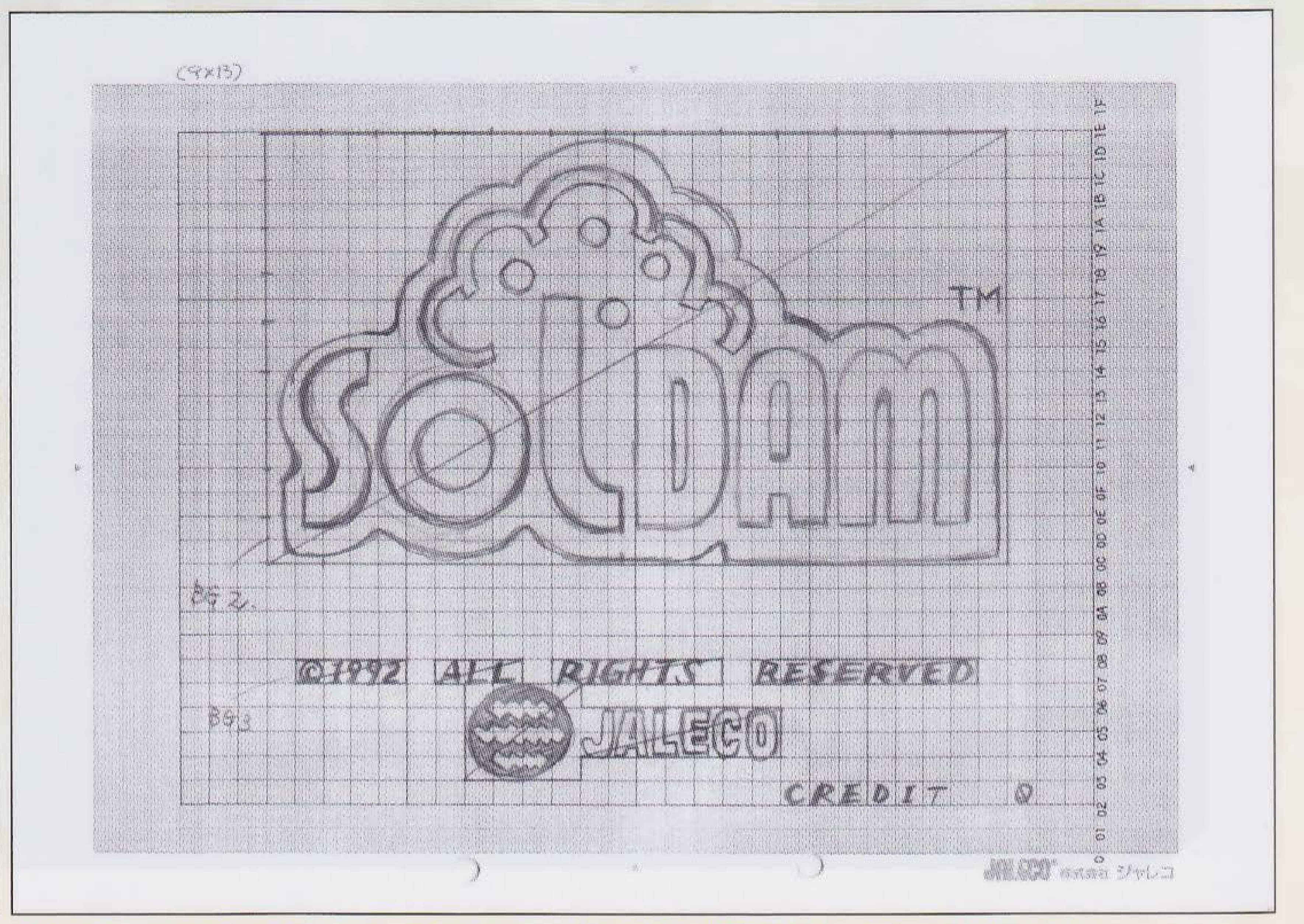
――たとえばどんなジャンルでしょう？

森谷　ずっと作りたいと思っているのは、シミュレーションですね。それも、農園系の。『ソルダム』に出てくるキャラクターを活かせるのではないかと思います。

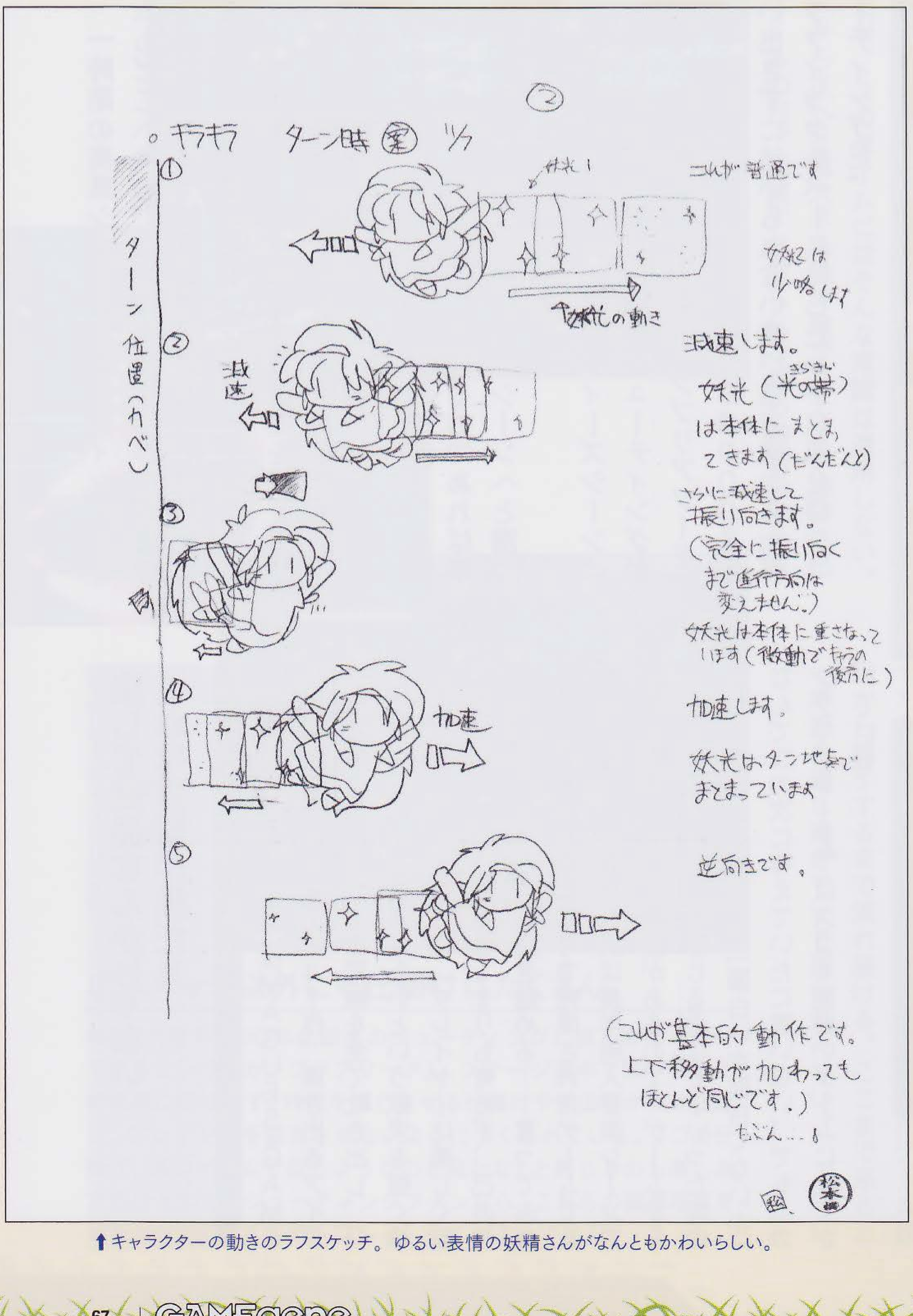
――すごく意外でしたが、確かにかわいい世界観にぴったりですし、今後の展開にも期待してしまいそうですね。今回は貴重なお話をありがとうございました！



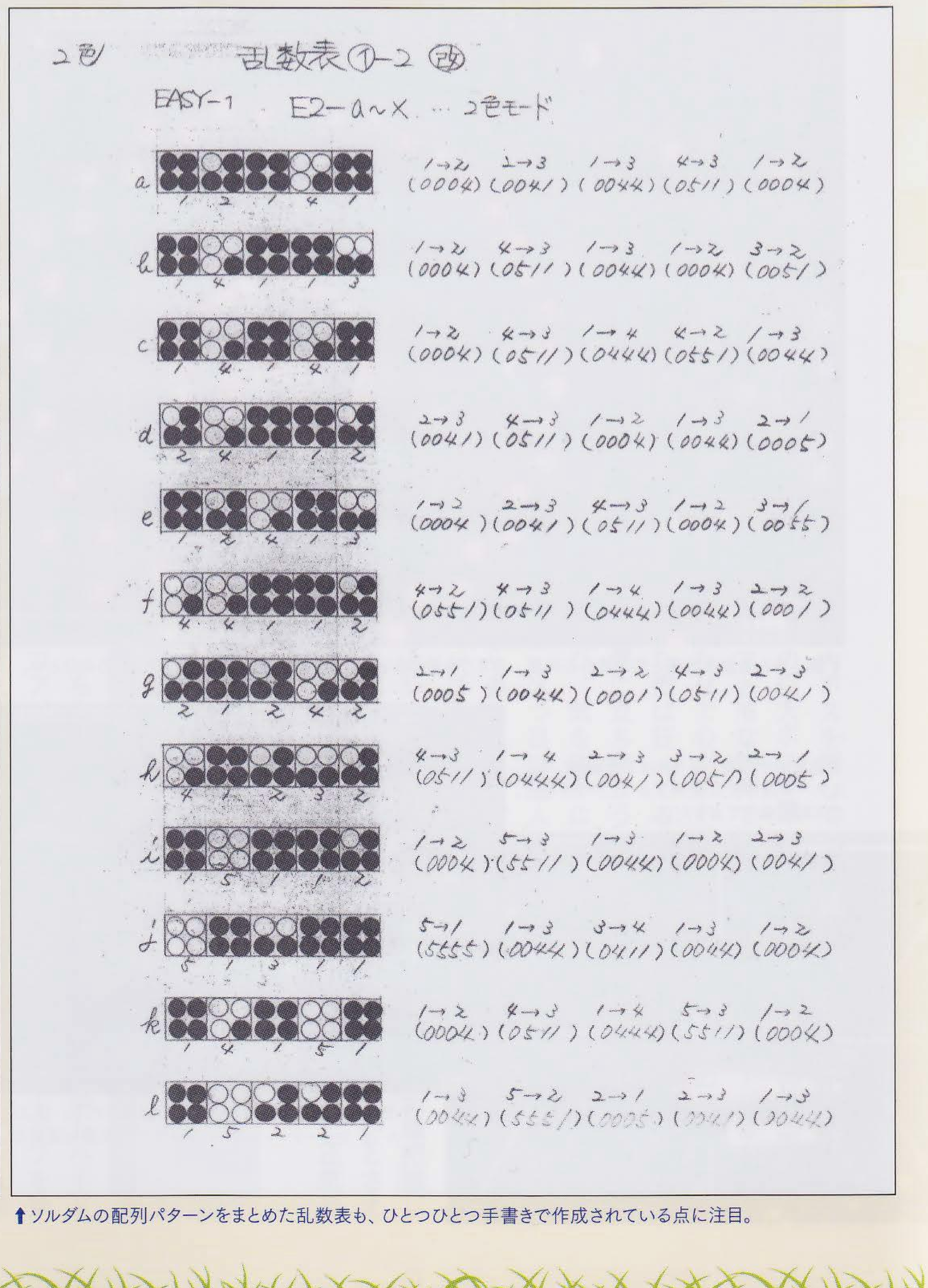
↑当時のアーケードの仕様書の中にあった、タイトル画面のデザインラフ。



↑ソルダムの木を中心に据えたポップなデザインは『そるだむ 開花宣言』のロゴにも引き継がれた。



↑キャラクターの動きのラフスケッチ。ゆるい表情の妖精さんがなんともかわいらしい。



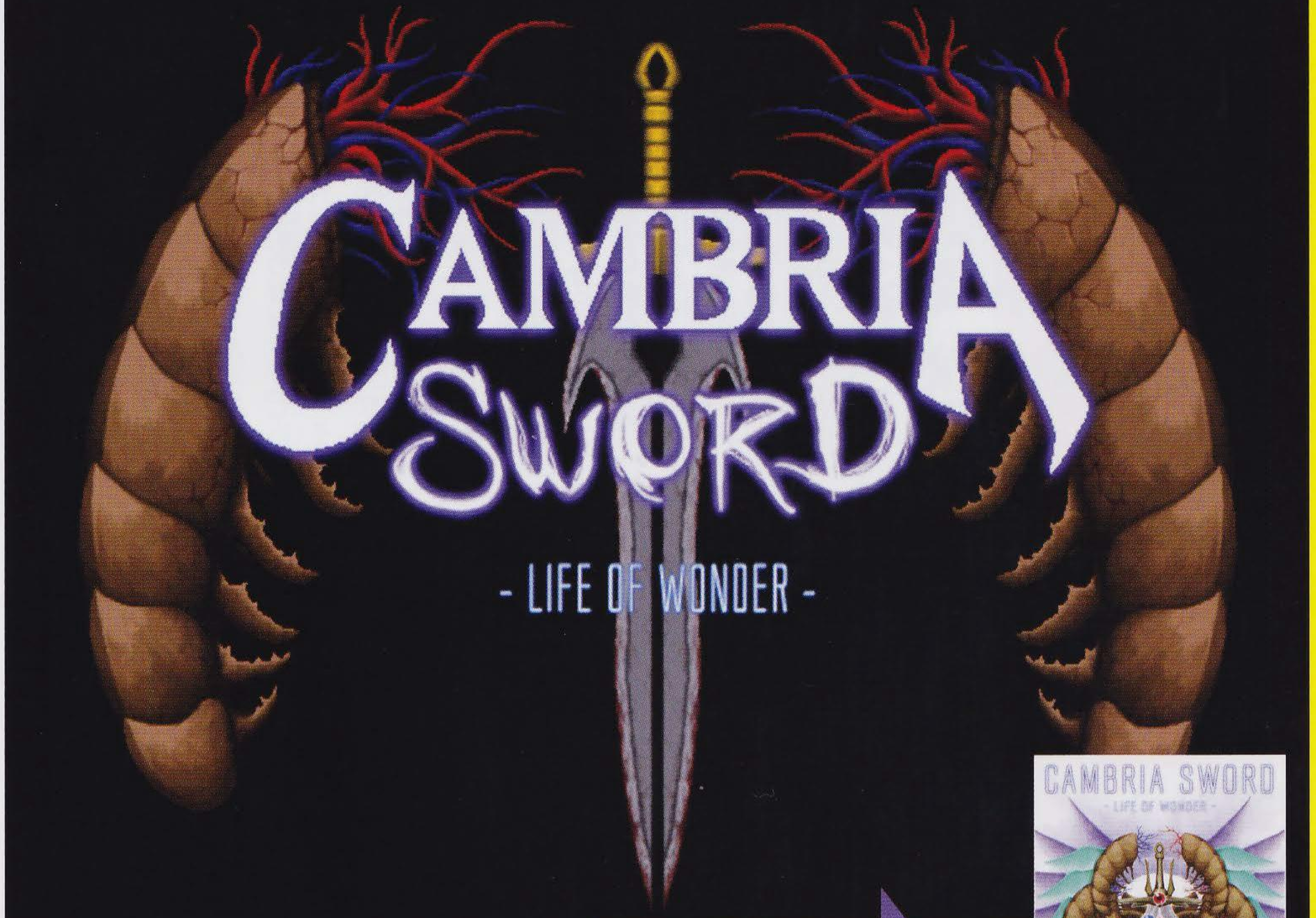
↑ソルダムの配列パターンをまとめた乱数表も、ひとつひとつ手書きで作成されている点に注目。

同人ゲーム応援団

自作ゲームの情熱を受信!!

取材／構成＝風のイオナ(シティコネクション)

カンブリア紀を舞台にしたハードコアシューティングが登場!



メガドライブやX68000時代を彷彿とさせる2Dシューティング『カンブリアソード』。このゲーム、ただのレトロ風だと思ったら大間違い。熱暴走しまくった一作だ!

カンブリアソード

■Windows XP以降 ■VAGUES GAMES
■2016年8月発売中
■パッケージ版:2160円(税込)
　ダウンロード版:1620円(税込)
■一般作品

Win



一時期の商業シーンのシューティングブームもどこへやら。ここ数年はすっかり新作のリリースが減っているが、同人・インディーズシーンでは変わらずにシューティングが熱い。シューティングの開発に情熱を注ぐクリエイター達から放たれる新作はどのタイトルも独創的で刺激的なものばかり。シューティングが好きで同人・インディーズシーンを未だに知らない、という方がいるのであれば本記事をきっかけにディープなシーンへと潜っていってほしいものである。

さて、そんな同人・インディーズシーンにまたしてもブッ飛んだ新作シューティングが登場した。今回紹介する『カンブリアソード』がそれだ。メガドライブやX68000を思い出さずにはいられない濃い色で描かれたグラフィックをベースにしたレトロ風2Dシューティングだ。

決して商品なんかじゃない これは芸術作品だ!!

DOUJIN GAMEcheer team

『カンブリアソード』はVAGUES GAMESのおかだ氏によるデビュー作。湧き出るアイデアやイメージ、そして世界観を全て吐き出し、ひとつの作品にまとめあげたいという欲求を強く感じるゲームだ。そこには「プレイヤーに楽しく遊んでもらいたい」ことは1ミリも考えず、己の作りたいものをひたすら突き詰める――言ってみればアーティスト的な思考で完成されたゲームでもある。ちなみにおかだ氏は長年同人音楽シーンで音楽活動をしていた経歴があるので、ゲームからアーティスト的匂いを感じるのはそういった理由かもしれない。きっと「面白いか面白くないか」なんて二の次に考えていたに違いない。でも『カンブリアソード』はスゴく面白いゲームに仕上がっている。



⬆襲いかかる巨大な敵と吹き荒れる弾幕。ウネウネ動きまくる巨大な敵の多関節表現は見どころのひとつ。

⬇通常のザコ戦ではそれほど苦戦はしない。ステージ道中では使用するウェポンを整え、ボス戦に備えておきたい。





⬆初見で超えるには厳しい箇所も散見される。横スクロール2Dシューティング特有の覚えゲー要素も満載だ。

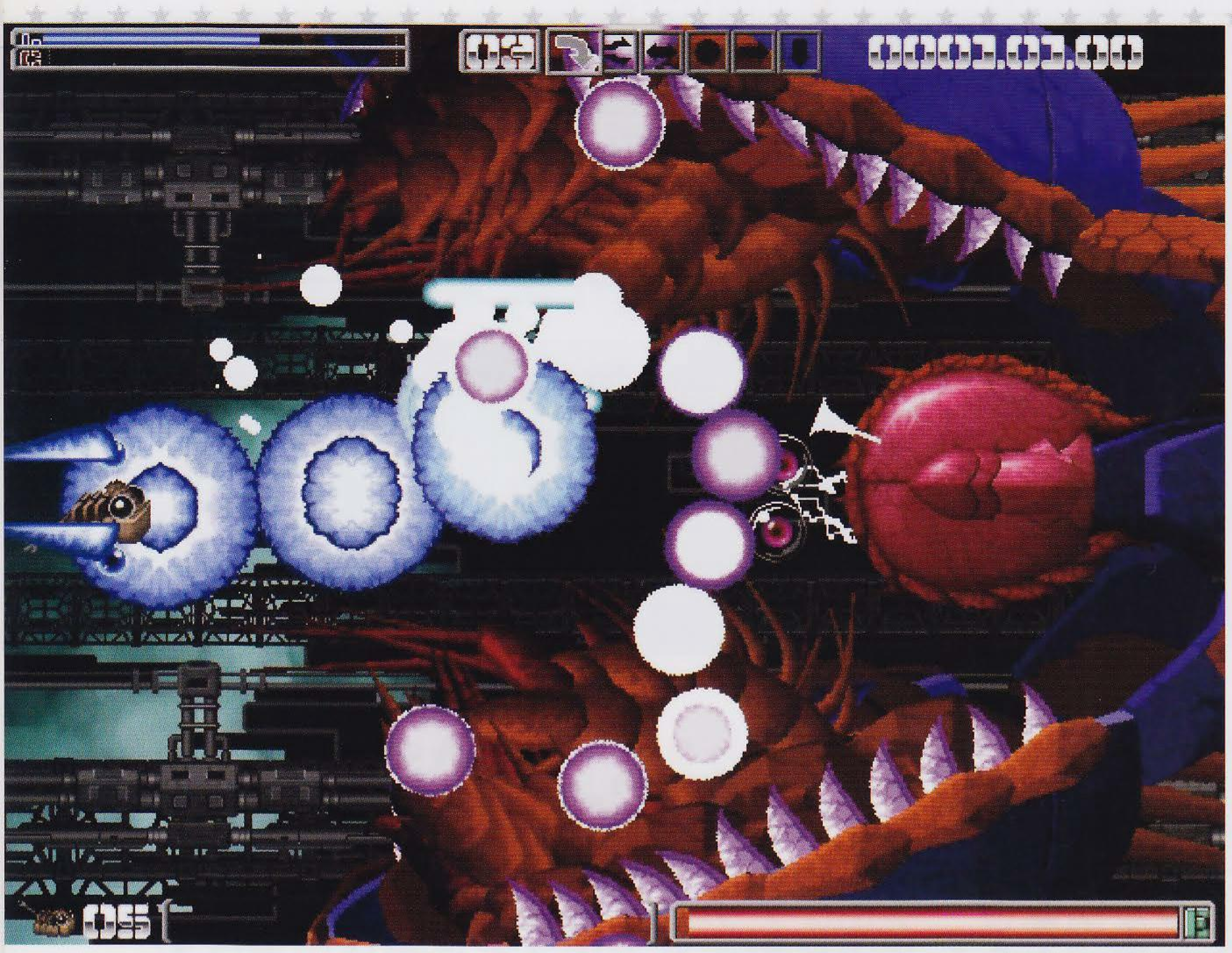
デモ画面でストーリーを伝える80年代的手法を採用

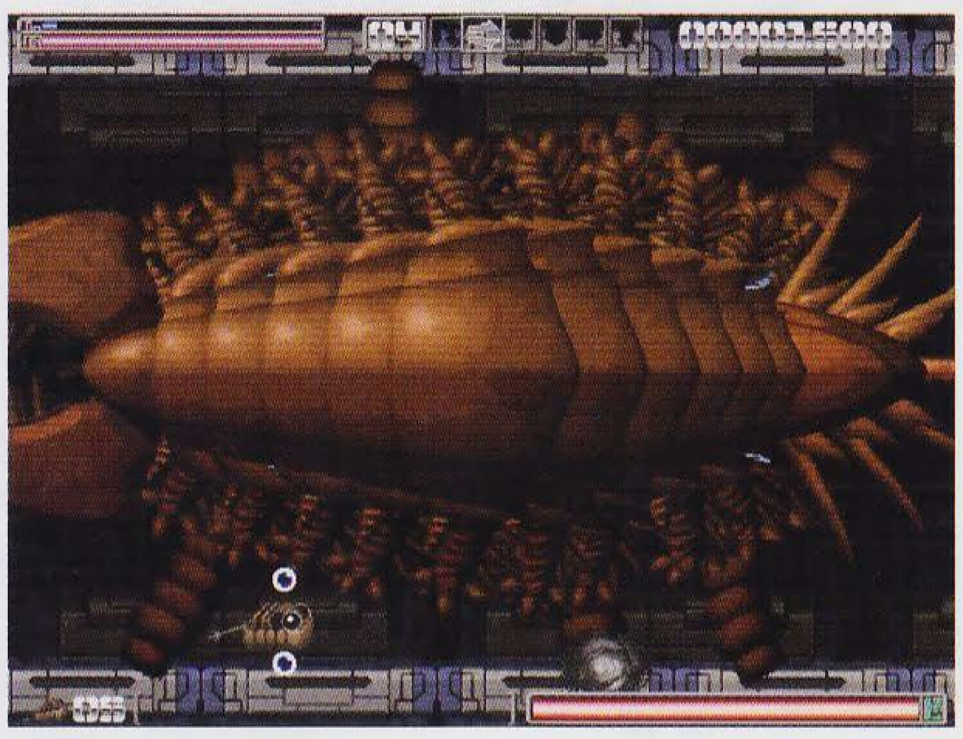
DOUJIN GAMECheer team

前振りが長くなってしまったが、早速ゲームの紹介に移っていきたい。まずはストーリーの紹介。……と言っても本作には文字情報としてまとめられたストーリーは存在しない。ゲームを起動した後に流れるデモ画面のみで提示される。そういえば90年代までは映像のみのデモ画面でプレイヤーにストーリーを伝えていたゲームが多かったな、ということを思い出した。ここではその映像が語るストーリーを読み取って説明してみたい。

カンブリア紀の海の中では生物たちが平和に暮らしていた。しかし宇宙から飛来してきた「赤い目」に生物達が襲われてしまう。「赤い目」に憑依された生物は凶暴化し、憑依前の生物を捕獲し、連れ去ろうとする。主人公であるサロトロケルクスの友人ピカイアも敵の攻撃を受けて瀕死状態の上に連れ去られ、同時にサロトロケルクスも敵の攻撃で重症を負ってしまう。深海の底に沈んだサロトロケルクスを待っていたのは青い目。青い目はサロトロケルクスを蘇生させると、赤い目を滅ぼすべく、そしてサロトロケルクス自身は捕獲されたピカイアを取り返すべく、利害関係の一致した両者は赤い目へと立ち向かっていく。

簡単に要約すると「異種間戦争に巻き込まれた主人公が、さらわれた友人を取り返すため、謎の力で蘇生して敵に立ち向かっていく」というもの。一部『スプラッターハウス』のストーリーに影響を受けているのでは、と考察する方とは一緒に美味い酒が飲めそうだ。





画面を覆いつくすボスキャラに挑め！

『カンブリアソード』をプレイしていて最もインパクトがあるのは次々と襲いかかってくるボスキャラ。ただデカいから圧倒されるのではなく、次から次へと登場し、プレイヤーを苦しめていく。1体倒すだけでも消耗するのに、休むことなく次のボスが登場し、精神的にも追い詰められ、絶望感を覚えるのである。そこがインパクトとして強烈に残る。元はボスキャラと連続で戦うゲームだったらしいが、その片鱗は確実に残っている。

シューティングなのに最大プレイ時間3時間超えって、マジ!?

DOUJIN GAMECheer team

さて、この『カンブリアソード』、見た目はレトロ風の横スクロールシューティングだが中身はめっちゃハードコア仕様。軽い気持ちで「シューティングを楽しもう」と手を出すと速攻火傷するので注意。

その理由のひとつがプレイ時間の長さ。ステージ数は全部で10（※）で、1ステージのプレイ時間は前半ステージこそ15分前後（これでも充分長い）だが、ステージが進むと更に長くなる。ステージクリア後のステージ選択でステージを飛ばしてプレイすることも可能だが、全ステージを通るとプレイ時間はなんと4時間近くになることも。全ステージクリアにそこまで時間のかかるシューティング、前例は全く思い当たらない。

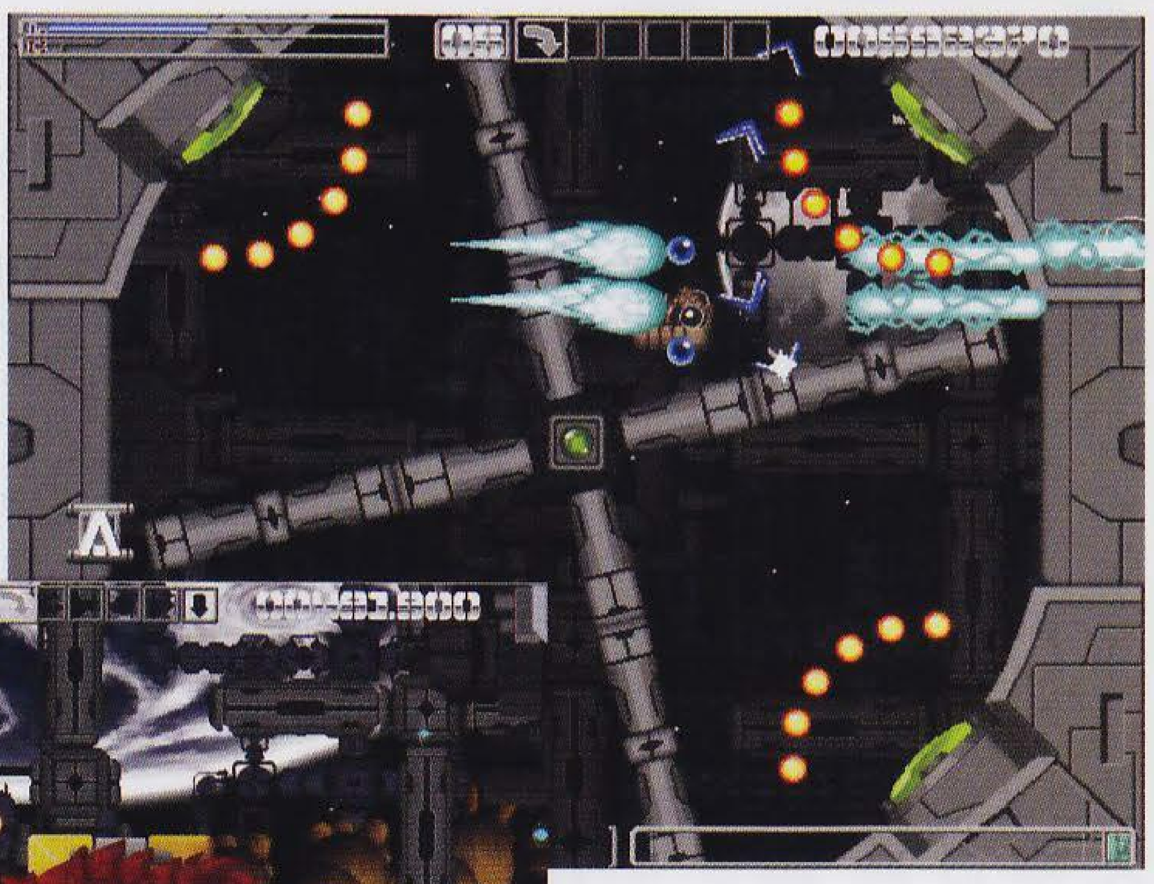
ふたつ目の理由は次々と襲い掛かってくる巨大ボスの存在。普通、巨大な敵が登場したらステージボスだな、とシューティング脳が認識するものだが、このゲームにはそんな常識は通用しない。次から次へと巨大ボス級の敵がステージ途中に出てくるのだ。神経すり減らしながら激戦の末に巨大ボスを倒してもステージクリアにはならず、次の巨大ボスが襲ってくるという展開は日常茶飯事。マトモな精神で立ち向かったらステージ3～4あたりで心が折れてしまうだろう。「このゲーム作った奴は狂ってる……」と気づいてももう遅い。狂気に立ち向かうには正気を保って挑むしかないのだ。気を確かにな！

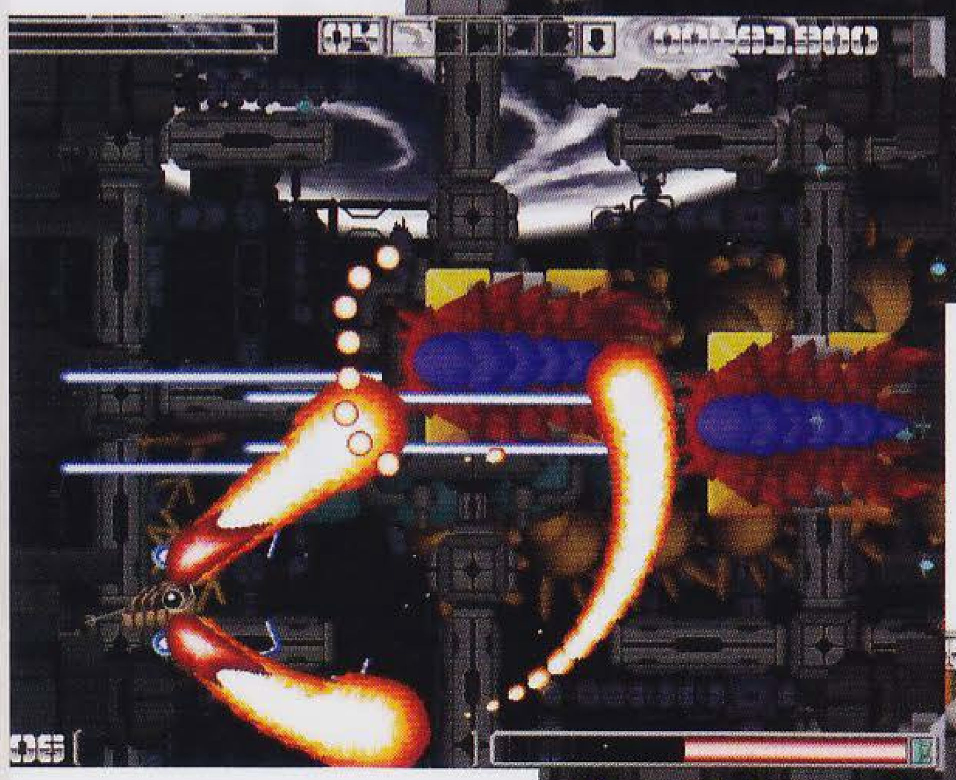
3つ目は主人公が装備可能な武器の種類がやたら多いことだ。メインウェポンが13種、バックアップウェポンが8種、そしてそれぞれにノーマルとレアが存在し、合計で42種。もはや全種把握して挑むなんてことは放棄することが正しいとさえ思えてくる。……正しいよな？　俺、まだ正気だよな？

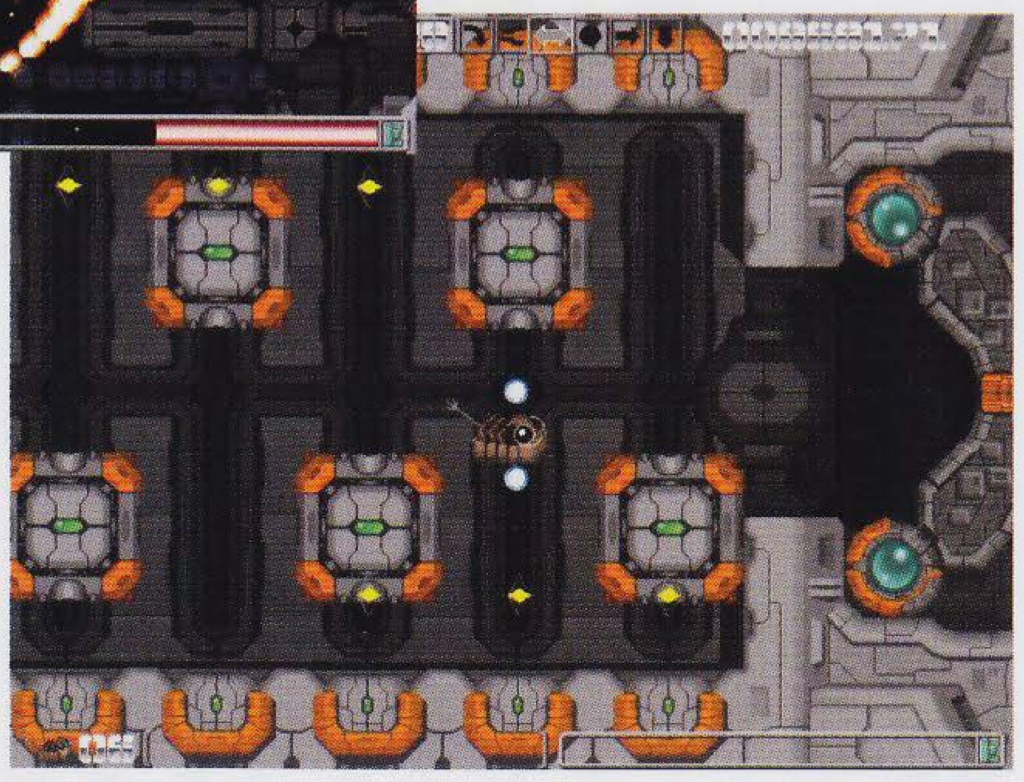
本気で挑む覚悟があるのなら『カンブリアソード』を手に取れ！

DOUJIN GAMECheer team

ちなみにゲームもハードコアなら音楽もハードコア。高速リズムをバックに凶悪ギターリフを乗せた極悪なハードコアメタルサウンドがゲーム起動から終了するまで流れ続ける。ここまで来ると一本筋を通し過ぎていて逆に清々しい。







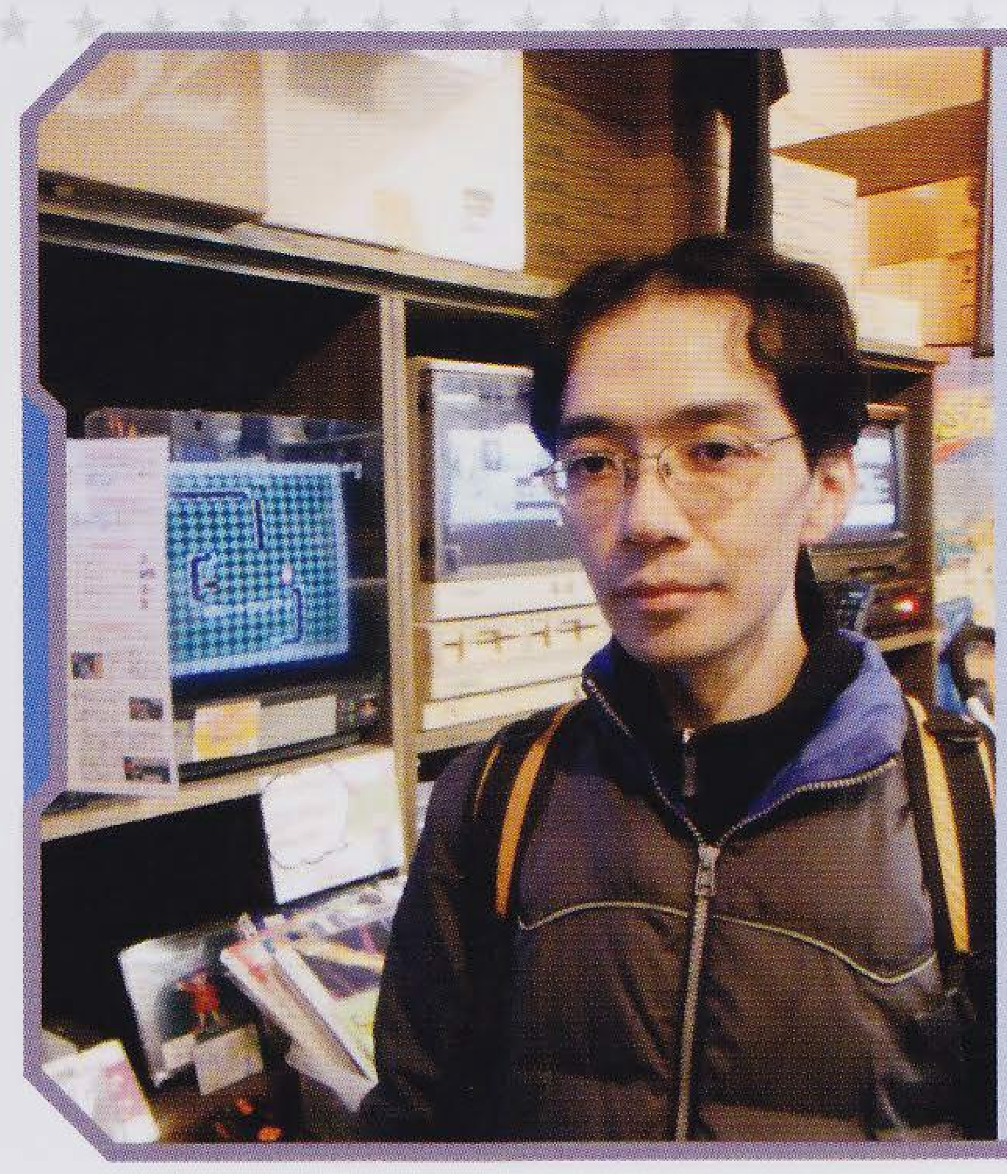
ボスキャラ以外にも仕掛けはたくさん

80年代後半～90年代前半のシューティングに強く影響を受けているという『カンブリアソード』。ステージ道中ではザコ敵との戦闘に終始せず、時代を感じさせる仕掛けや演出等が多数登場し、プレイヤーを飽きさせないようにつくられている。「この仕掛け、あのゲームで似たようなのを見たな」と感じるのも楽しみ方のひとつだ。シューティングファンなら、これらの画面写真を見ただけで、すぐにでもプレイしたくなるのでは？

※　ステージ10の出現には特殊な条件が必要

『カンブリアソード』開発者

おかだ氏 インタビュー



1990年前後のアーケード、メガドライブ、X68000時代の空気感を匂わす2Dシューティング『カンブリアソード』を大解剖する、おかだ氏のインタビューをお届け！

取材・構成＝風のイオナ（シティコネクション）
撮影協力：秋葉原 BEEP

生物が出てくる世界観のシューティングが好きだった

DOUJIN GAMECheer team

――『カンブリアソード』は80年代から90年代前半頃の2Dシューティングの影響が強いと思うのですが、まずはどういったゲーム体験を歩んでこられたのか、というお話から聞かせてください。

おかだ　小中学生の頃に『グラディウス』にハマっていた知り合いに付いていった場所がゲーセンだったんです。それまではデパート等でしかゲームをしなかったので、ゲームだらけの空間があることに驚き、それからアーケードゲームに傾倒していきました。だいたい1988年から1992年くらいまでゲームだけの生活をしていて、その後はバンドにハマってゲームから離れてしまって（笑）。

――よくあるパターンですね（笑）。

おかだ　本当に一切ゲームをしなくなってしまったんですよ。だから数年前に『カンブリアソード』を作り始めた時にゲーム界隈に戻ってきた感じです。15年以上空いていたので、同人ゲームシーンの盛り上がりも全然知らなかったし……。『カンブリアソード』はレトロゲームが好きだから作ったとか、わざとレトロ風にしてるとかじゃなくてそれしか知らなかったんです。

――結果的に2Dシューティングファンに注目されていますね。

おかだ　そうですね。でも昔のドット絵はブラウン管のディスプレイ向けにカケアミみたいな方法で描いていたと思うんですが、全くそういう描き方をしていないんです。FM音源も当時と同じチップを使ってないですし、昔ながらの手法を一切模倣せずに作っています。それでもあの時代を通ってきたからこそ、メガドラやX68000っぽいって言われているのかなって。

――最初から横スクロールSTGを作ろうと思ってたんですか？

おかだ　ツールをいくつか試したなかのひとつが『シューティングゲームビルダー』だったので、やんわりとシューティングに決まり、横スクロールのほうが画面いっぱい使えるし、それに『エアバスター』や『ライザンバー』が好きだったので、横スクロールシューティングに決めた感じですね。

――縦だと左右に空きスペースができてしまいますもんね（笑）。カンブリア紀を舞台にした理由は？

おかだ　元々好きっていうのもありますが『クライング亜生命戦争』や『Xマルチプライ』に生物が出てくるじゃないですか。ああいう世界観が好きなんです。それにどちらかといえばメカより生物が出てくるシューティングのほうが少ないかなと思ったので。ちなみに『カンブリアソード』は全て実在した生物が出てきます。なので「この生物をゲームに登場させるとどうなるかな」って感じでデザインしていったんですが、キャラによってスタイリッシュになったり、可愛らしくなったり、気持ち悪くなったりっていうのが自然に出来ていきました。作家や画家の人がよくおっしゃったりするんですけど"意識せずに勝手に出るのが本当の特徴"なんですよね。なので好きなものを選んで好きなようにデザインしていきました。

――キャラデザもそうだし、キャラの動きも凝ってますよね。自機のしっぽの動きも可愛いし、ボスの多関節の動きも迫力があります。

おかだ　実は最初はボス戦だけのシューティングを作っていたんです。ボスを倒すたびに演出があってまたボスが登場してって感じで。でも作っているうちに道中も作り始めてしまって。あとステージ分岐もあるんですけど、最終的には全ステージ通れるようにしたい、すべての敵と戦いたいっていう欲求が出てきまして。例えば『ウルファング』は分岐してもいいし全ボスとも戦えますよね。そこが好きだったからなんですが『カンブリアソード』でも全ステージつなげたら大変なことになってしまって（笑）。

――実際、全ステージ通るルートだとかなり時間がかかりますよね。

おかだ　相当なマニアな方が気になってくれればってスタンスで作ったので。平均プレイ時間が1時間半くらいで、全ステージ通ろうとすると2時間以上かかります。短くしようと思ったこともあったんですが、1作目ぐらいはゲームが好きな想いを全部詰め込んじゃおうと。結果、『カンブリアソード』はマニア向けでいいやと。

――行くとこまで行ってしまえ、と（笑）

体験版は『ダライアス』が好きな人に多く注目してもらった

DOUJIN GAMECheer team

――ボスかと思ったら実は中ボスっていう演出が多いですよね。ボス級のデカキャラがステージ道中に登場するっていうのは何か意図があるんですか？

おかだ　実はこいつがステージボス、中ボスっていう作り方をしてないんです。何体かボスを作ったら、その中で強そうだったり、気に入ったり、よく出来たものをステージボスにしている感じで。ステージ道中にボス級のキャラが出てくるのは『飛翔鮫』や『大旋風』が道中にボス級の敵が出てきたりするイメージに近いですね。

――例えを聞いて納得できました。そしてボスといえば登場シーンに『ダライアス』の影響が見えます。

おかだ　ボス登場時に警告音が鳴るとあまりにも『ダライアス』っぽいので最初は入れてなかったんです。でも体験版を出した後にあまりにも『ダライアス』が好きだっていう人が多かったので入れてもいいかなって（笑）。ちなみに作っている時は『ダライアス』のことを一切忘れていたんですよ。ボスキャラはパーツごとに作って組み立てていったんですけど、それって昔あったおもちゃの『ゾイド』を作るイメージだったんですね。で、なぜか『ダライアス』シリーズを好きな人が作ったゲームだ、ってネットで言われたりしていて。「なんで『ダライアス』なんだ？」と思っていたんですが、知り合いに「海の生物だからでは？」って言われて「確かにこいつら全部海の生物だな」と。

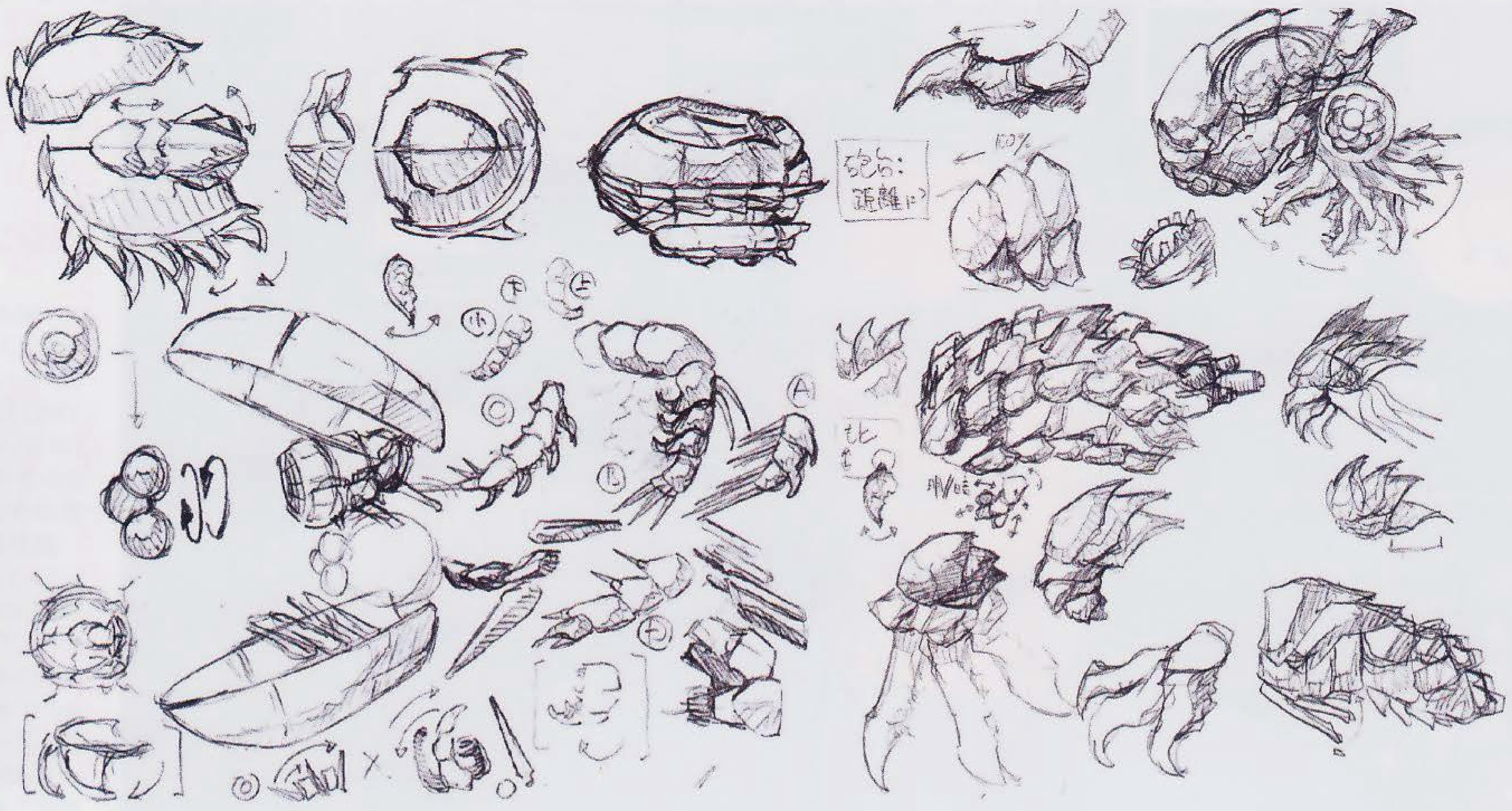
――確かにどちらにも海洋生物が登場しますね。

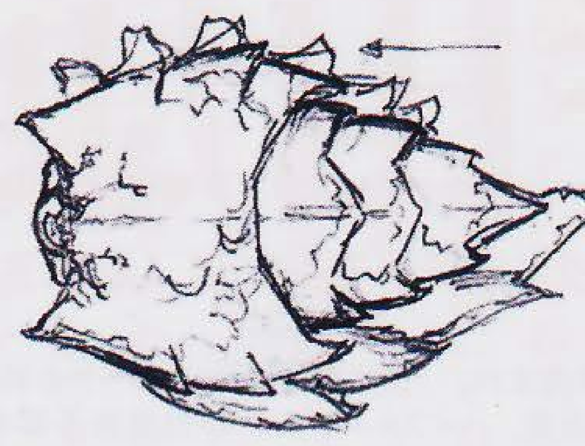
おかだ　全部海だけの世界なんですが、海の生物を描いてる意識が一切なくて。自分としては『エアバスター』とか『ライザンバー』とか『R-TYPEⅢ』の影響を言われると思っていたのに（笑）。でも指摘された後はファンに喜んでもらおうと思って密かに『ダライアス』っぽい記号を入れたりしましたね。

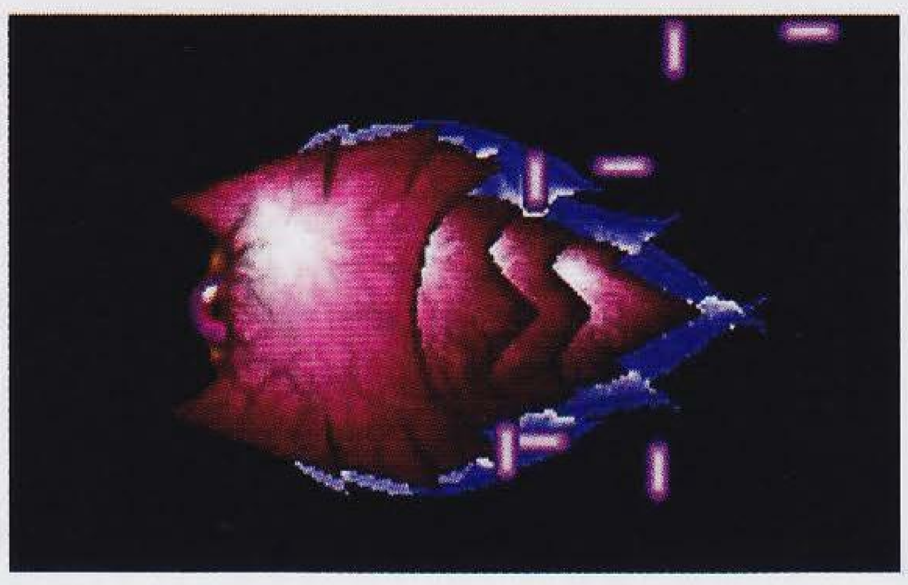
――他に意識的に入れたオマージュはありますか？

おかだ　ステージ分岐でバーのグラフが減っていく演出は『Gダライアス』ですね。自機のブーメランみたいなウェポンは『サンダーフォースⅣ』のブレードです。他はオマージュありきで作ったわけじゃないのに結果的に似ちゃったというのがいくつかあります。初期の頃は意地になって似ないようにしていたんですけど、似ちゃったものはしょうがないってことで。

――2Dシューティングっていう制約で作る上で仕方ない部分もありますよね。ちなみに自機の性







イラストも得意だというおかだ氏自らキャラデザインをしている。右のように描いたラフ絵を元にドット絵を描き起こしていったそうだ。

能に関しては結構地味すよね。

おかだ　自機の武器の地味さは『ライザンバー』の影響です。シャワーみたいに弾が出るより一画面に3〜4発みたいなのが好きなんですよ。オート連射で画面の8割が自分の攻撃弾で埋め尽くされると勝ちが約束される感じがしますよね。僕は敵が強いほうがいいと思うし、小さな生物がとてつもなく強い敵に何とか対抗する構図がいいなと思ったんですが、実際の難易度としてはすごく苦しいと言われて（笑）。

―難しい上にウエポンの種類も多くて収集つかなくなることも（笑）

おかだ　武器の演出がカッコイイとやる気になるじゃないですか。『TATSUJIN』のサンダーは最高にかっこいいですし。例えば武器が4種類あって全部見れたら「これで全部なんだ」って思いますよね。そういうのを無くしたかったんです。「まだ見ぬ武器があるぞ」ってくらい入れたら覚えきれないっていう弊害が出てしまいましたが（笑）。

―実際、お気に入りの武器を見つけるまでが大変です（笑）。あと音楽の話を聞かなくてはと思ってたんですけど、BGMは直球のヘヴィメタルですよね。

おかだ　そうですね。音楽は自分の出せるものを正直に出した結果です。ほとんどの曲は同人音楽活動時代に作った楽曲のボーカルパートを抜いて使っています。新たにアレンジした部分もありますけど。

―それでもバックでは常に激しいメタルサウンドが鳴っているのでプレイ中は圧倒されます。ギターは生ですか？

おかだ　ギターとベースが生ですね。楽器はドラムから始めたのでドラムが作曲のキモになるんですけど、ドラムを生で録るのは大変なので、古い電子ドラムや打ち込み用のシーケンサーを使って小節ごとにリアルタイムに叩いています。

―シンセを入れるアイデアは無かったんですか？

おかだ　シンセを入れたらフュージョンになって急にゲームミュージックっぽくなりそうなんですが、シンセがないのも特徴かなと。特徴を入れるのもいいけど「やらない」のもまた特徴だと思ったのでシンセは入れませんでした。

アーケードゲームのようにクリアできない人がいてもいい

DOUJIN GAMECheer team

―『カンブリアソード』で一番注目して欲しい部分はどこですか？

おかだ　ストーリーから作ったゲームなのでオープニングとエンディングですね。2時間あるゲーム部分は自分の中ではおまけです（笑）。でもプレイヤーさんの9割は敵キャラの動きを見てくれていますね。

―キャラの動きは一番意識が行きますしね。でも『カンブリアソード』はプレイ時間が異常に長いとか、ウェポンがやたら多いとか、色々尖っているのが逆に美味しいのかなって（笑）

おかだ　知らないからできたゲームだと思うんですよ。でも長いと言っても『グラディウス』255周する人や『究極TIGER』を4〜5周する人もいるし、アーケードゲーマーからすれば普通だと思ってたんですよね。でもそこは達人や超人の域で、みんながそうではないなと（笑）。あと、アーケードゲームって1コインクリアできるようになるまで大変ですよね。『A-JAX』や『TATSUJIN』を1周できたら仲間内でヒーロー扱いされたり。だからクリアできる人もいるだろうけどできない人もいるだろうなって感じの調整をしています。

―実際、絶望を感じるような難易度ではないですね。

おかだ　ミスしてもその場復活だし力押しもできますし。残機もどんどん増えますしね。一気にプレイしなくても2面ぐらいクリアしたら中段してお茶飲んだり、ごはん食べたりとか、そうやって遊んで頂いてもいいですしね（笑）

―そこはアーケードではできない、PC用ゲームの利点ですね。

おかだ　ファミコンの『ヒットラーの復活』がクリアに3〜4時間以上かかるのに、セーブもパスワードもないんですよ。だから結局付けっぱなしでやるしかなかったんですけど、途中でポーズして休憩すればいいかって。実際、セーブを付けるとか、無限コンティニューでステージの最初からやり直せるとかできればよかったんですけど……。〝できない〟と〝やりたくない〟の曖昧な境目で作ったので、ガッチリと「こういう決意で作りました」とか「こういうのがやりたくて作りました」っていうゲームではないので。

―そして2016年末にはファンディスクをリリースしました。

おかだ　ファンディスクは全ステージ攻略記事、開発途中のラフイラスト、全BGMを収録したサントラCD、開発記を収録しています。攻略記事は昔でいう攻略本のデジタル版です。本当は2枚組でゲームとファンディスクをセットで出したかったんですがファンディスクだけ後から出すことになりました。なので最初に出したゲームのケースが2枚組用なんですよ。ファンディスクをケース無しで出すので、そこに入れてくださいっていう。うちのサークルのゲームを末永くよろしくお願いします。このケースに全部入ってるんで、10年後ぐらいに引き出して遊んでくれてもいいよって感じで。

―では今回のファンディスクのリリースで無事『カンブリアソード』完結ですね。

おかだ　そうですね。これですべての作業が終わったので、ようやく次回作に入れるかなって。現在2作分はコンテも切って内容も決まっているので、2017年は新作をひたすら作っていこうと思っています。

―新作楽しみにしています！『カンブリアソード』、遊んでみたいと思った方も多いと思いますよ。

おかだ　そうだと嬉しいですね。『カンブリアソード』はマニアの中のマニアしか許せない作品になってしまいましたが、これが面白いって思う人は選ばれし人間だと思います。内容もX68000時代のゲームみたいになっていますし、手を出すならたまには変わったシューティングもいいかなって感じで遊んでもらえたら嬉しいですね。



寺田康彦

㈲シンクシンクインテグラル代表 / 日本ミキサー協会理事

1954年、滋賀県生まれ。1975年アルファレコードの前身アルファアンドアソシエイツ入社。荒井由実、ハイファイセット、吉田美奈子等のレコーディングのアシスタントとしてキャリアをスタートし、技術を身につける。アルファレコード在籍中はYMO『X∞増殖』、YENレーベルアーティスト・坂本龍一『B-2 UNIT』、細野晴臣『はらいそ』『S-F-X』『メディスン・コンピレーション』といった著名な作品のほか、カシオペア、ソフトバレエ、PINK、TOKIO、スピッツ……等々ジャンルを問わず多数の作品でミキシングに携わる。

細野晴臣氏がプロデュースした世界初のゲームミュージックアルバム『ビデオ・ゲーム・ミュージック』や『スーパー・ゼビウス』をレコーディングしたパイオニアでもあり、その後G.M.O.レーベルでも活躍。G.M.O.後期には古代祐三作品のレコーディングも手がけている。

1994年クリエイター集団シンクシンクインテグラル設立。同時にシンクシンクスタジオ設立。自ら主宰するシンクシンクレコードでは 21 枚のアルバム をリリース。アーティストのプロデュースも行っている。

1995年には『サムライスピリッツ』のリミックスアルバム『Samurai Remix』を手がけており、これに収録の楽曲「S／N」ではリミキサーとしても活躍するなど、レコーディング・エンジニアの枠を超えたところに活動の幅を広げていく。同年スクーデリアエレクトロ結成（G&Vo: 石田ショーキチ、Key 吉澤瑛師）。2005 年の解散までCDリリースやステージでのDUBパフォーマンスなども行う。2006 年からは後進の育成にも力を入れており、くらしき作陽音楽大学特任教授として学内にスタジオ設備を整え、音楽制作やスタジオ録音の授業を行っている。

最近では『大貫妙子トリビュート・アルバム』でティンパンアレイや松任谷由実と久しぶりのレコーディングを行ったり、矢野顕子の新作アルバムにレコーディングで携わったりしている。また近年再びアニメやゲーム関連の仕事が増加しており、『ウイッチクラフトワークス』ED曲『ウイッチ☆アクティビティ』、『おそ松さん』ED曲『SIX SAME FACES～今夜は最高!!!!!!～』、『この美術部には問題がある!』ED曲『恋する図形（cubic futurismo）／上坂すみれ』などで、長年培ったエンジニアリングの手腕を発揮している。

G.M.O.レコードとその世代

1984

世界初のゲーム音楽アルバムはこうして作られた

レコーディングエンジニアの重鎮・寺田康彦と、ゲーム音楽家・古代祐三の対談が実現。録るプロフェッショナルと、奏でるプロフェッショナルという2つの目線から、ゲーム音楽黎明期を紐解く。

古代祐三

㈱エインシャント代表取締役

1967年、東京都日野市生まれ。

父親は洋画家、母親はピアニストという芸術家の環境の元に育つ。3歳でピアノ、5歳よりヴァイオリンを学ぶ。また8歳ごろより母親の友人だった作曲家・久石譲氏に師事。高校時代には『マイコンBASICマガジン』において「YK-2」名義でライターとして活動し、数多くのゲーム音楽プログラムを発表。日本大学櫻丘高等学校卒業後、1986年に日本ファルコムにアルバイトとして入社。採用試験の時に持ち込んだ楽曲が『ザナドゥ・シナリオ2』で採用され、これがプロのゲーム音楽家としてのデビュー作となる。同社では『イース』『ソーサリアン』などの楽曲で高い評価を受ける一方、自作のFM音源ドライバ『MUCOM88』を開発するなど、技術的な面でも優れた技量を示した。

1989年、フリーランスとしての初作品『THE SCHEME』のサウンドトラック化にあたり、そのレコーディングでエンジニアの寺田康彦氏と出会う。以降、G.M.O.における古代祐三作品では、寺田氏が大半のエンジニアリングを行っている。

近年では2007年発売の『世界樹の迷宮』で再びFM音源を使うなど、往年のゲームサウンドにも回帰する一方、『PROJECT X ZONE 2:BRAVE NEW WORLD』ではヴォーカル曲を提供、『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE』シリーズでは最新のクラブミュージックを展開するなど、幅広い活動を見せている。

2013年9月には新しい個人スタジオ・ANCIENT STUDIOをオープンし、バンドから管弦楽器まで幅広いレコーディングにここで対応できるようになった。古代祐三氏は現在もオファーの絶えない作曲家として活躍しており、『世界樹と不思議のダンジョン』以降、この新しいスタジオからは多数の楽曲が生み出され続けている。



※取材協力：AST Mastering Studios

STUDIO "A"、LDK Studioに続き、アルファレコードの系譜を受け継ぐ最後のスタジオであるAST Mastering Studiosで本取材は行われた。同スタジオは2017年6月末日に長き役目を終えて閉鎖。本稿は同スタジオで録るインタビューとしては最後の記事となった。

取材・構成＝hally(VORC)、quad (THINK SYNC INTEGRAL)　撮影＝守屋貴章
※資料協力=情報要塞 松原圭吾

第一部　ゲーム音楽レコードの誕生

『ビデオ・ゲーム・ミュージック』の制作背景

――1984年に世界初のゲーム音楽アルバム『ビデオ・ゲーム・ミュージック』がアルファレコードから発売されるわけですが、企画が動き出した経緯はご存知でしょうか？

寺田　僕はエンジニアの立場でスタジオに所属していたので、制作意図とかの話をする場にはいなかったんですよ。だからその辺のところはよくわからないんです。たぶん細野さんのアイデアでスタートして、レコード会社のほうで「さあ制作するか」となって、そこからスタジオに入っているんですね。

――「ゲーム音楽のレコードアルバム」という前代未聞の仕事に関わることになって、まずどんな印象をお持ちになられましたでしょうか？

寺田　YMOや細野（晴臣）さんのソロアルバムと、流れとしては同じところにあるものだと認識していました。ほかのレーベルだったら、録音してそのままリリースで終わっていたかも知れませんが、「細野さんの仕事」として関わっていたので、ゲームミュージックも「新しい未来のサウンド」というつもりで捉えていました。実際に聴いてみて、まず「どれも本当にいい曲じゃないか」って思いましたよ。メロディがしっかりしてるから、音の数が少なくても特にチープだなどとも思わなかったし、アルバムを出すことにも疑問を感じなかった。ただ、そのままの音で出しても、ゲーム機のスピーカーから誰かが録音したら同じになってしまうから、何かしら商品価値をつけなきゃいけないと思って。それでもう少し作りこんだらどうだろうと思ったわけですね。僕らとしては、ゲームをプレイしてる人だけじゃなくて、大衆にも広がるようなヒット作品を作り出したいわけだから。

――YMOリスナーたちが、その延長線上で聴いてくれるかな、みたいな意識も？

寺田　それはありましたね。細野さんの頭の中にもYMOからの流れがあったみたいです。たぶん細野さん自身も、そこに繋がる「テクノロジーから生まれる音楽」を探してたと思うんですよね。たまたま自分のやってたゲームの音が、そこに合致していたんじゃないのかなと。

――細野さんは『ゼビウス』にすごくハマっておられたわけですが、アルファレコードのスタジオにもゲーム機は置いてあったのでしょうか？

寺田　ありましたよ。スタッフの誰かから、スタジオの横のロビーに置いてほしいという要望があったんですよ。会社もサービスの一環ということで手配してくれたんですね。『パックマン』とか他にもいろいろ。そしたら社員がやり出すようになっちゃって（笑）。社員がお弁当の時とかみんなそこに集まって、仕事が疎かになってきたので、あるとき社長が怒っちゃって。結局廃止になったんです。

――細野さん、『ゼビウス』の腕前はかなりのものだったとか。

寺田　確かにうまかったなあ。夜中に仕事が終わると、帰りによく細野さんと青山とか六本木のカフェとかに行ったもんですよ。深夜にやっているカフェは当時まだ少なかったんだけど、そういう所には必ずテーブルゲームが置いてあって、そこで『ゼビウス』を。細野さんが松本隆さんを電話で呼んで、2人がやっているのをずっと見てたこともありましたね。

――松本隆さんまで。寺田さんもプレイしておられました？

寺田　やってましたよ。まず『インベーダー』ではまって、『パックマン』もやって。『ゼビウス』はほんとによくやりましたね。やりはじめると、あの世界の中に入って行っちゃうんですよ。物語がちゃんとしてるから。でも、そこから音楽だけを取り出して形にするっていうのは思いもよらなかった。それは細野さんのインスピレーションなんだなあと思いました。

――「音楽だけを聴きたい」という意識はすでに子供たちにはあって、ナムコ（**※1**）の方々もそれは認識しておられたそうです。

古代　私もレコードが出たときは真っ先に買いましたしね。パソコンで音楽を作れるようになったときも、何より先にそれをコピーしました。

寺田　ナムコの音楽、ちゃんと音楽的に作られているんですよね。特に『リブルラブル』は今聴いても本当にいい曲です。すばらしい。このSEの入れ方も、細野さんのセンスによるものだと思いますね。

――BGMは磁気テープで録音～編集（**※2**）しておられますが、効果音についてはイーミュレーター（当時の定番サンプラー）に録音して、音楽的に奏でていますよね。あれも細野さんのアイデアでしょうか？

寺田　そうです。「ここにはこんな効果音を入れよう」っていうことも、わりと細野さんが決めていたように思います。ただ『ゼビウス』の冒頭部分とか、ゲーム中と同じように効果音が鳴っているところは、ゲーマーの人にプレイしてもらったものを、そのまま録音していますけどね。

――それ以外のところでは、効果音が楽曲のタイミングにしっかり合わせてリズミカルに演奏されていますが、あのタイミング合わせはどうやっておられたのでしょうか？

寺田　ポン出しですよ。マニュアルで合わせています。テープとシンクロはやってなかった筈です。

――曲と曲の間の取り方も絶妙です。現代のゲームサントラみたいに、機械的に楽曲をフェードアウトしたりとか、曲間に大きな無音期間を持たせたりとか、そういうことをしていないので、きわめてテンポよく聴くことができるのも『ビデオ・ゲーム・ミュージック』の特徴です。

寺田　そこはもう何度も何度も、チェックしていました。ポン、ポン、ポン……とテンポよく、おいしいところを詰めてますよね。そこもやはり細野さんのセンスだと僕は思います。リズム命の人ですからね。

――『ボスコニアン』とか、すごい編集ですよね。約14秒という短い尺の中に、ゲーム中の音が間断なく全部詰め込まれている。

寺田　あれはけっこう考えて編集していたと思います。基本的にはゲーム機から直接2チャンネルのアナログテープに録音して、テープ編集していたと思います。大野木（宜幸）君とか遠藤（雅伸）君からいろいろサジェスションがあって、いいところをうまく編集していたんじゃないかな。やっぱり「ここを聴かせたい」という作家の意向があるので。

――遠藤さんと大野木さんは収録中ずっとスタジオにいらっしゃった？

寺田　わりといましたよ。ゲームの音源とかメロディに関しては、細野さんも知らないものなので、彼らの意図を汲むために、毎回その場で音を聴いたり、こうしたほうがいいという意見をもらったりしてましたね。

――そもそもゲームの基板という、オーディオ専用の出力がないものから音を録るわけですしね。そういった部分の工夫はナムコの方々が？

寺田　いや、アルファレコードにも、メンテナンス担当の斎藤さんという方がいて。工業大学出でハードならデジタルでもアナログでも強い方だったので、どういう録り方をすればいいかまず相談していますね。

――そこからレコード向けの音質に調整していくにあたっても、やはりYMOでの経験が影響していたりしますでしょうか？

寺田　影響はありました。YMOを通じてシンセサイザーの音をよく知っていたので、ゲームの基板から録った音がチープに聞こえてしまっていたのは確かです。それをアナログシンセのような、より太く強い良い音に聴かせるにはどうすればいいかということには、頭を使いました。

『スーパー・ゼビウス』

――『ビデオ・ゲーム・ミュージック』はLDKスタジオ（**※3**）でレコーディングしていますが、第二弾『スーパー・ゼビウス』はSTUDIO "A"（**※4**）とSEDIC（**※5**）で収録されて

います。細野さんがアルバム『S・F・X』を制作するちょっと前くらいの時期なので、サンプリングやダンス・サウンドへの意識とかアプローチも、それに似ているところがあると思うんです。そもそも『ゼビウス』でディスコをやってみようというお話がやってきたときに、細野さんの意図はすぐ掴めた感じだったんでしょうか？

寺田　いや、最初はわかんなかった（笑）。何やってるんだろうと思って見てました。ヒップホップやダンスミュージックが、細野さんの頭の中でゲームの音と融合して膨らんでいった感じだと思うんだけど、具体的に何をどうするかというのは、作りながら考えていた気がします。途中（思いついたときに）、みんなでコーラスを入れたりとか。まず全体の構成にすごく悩みましたもんね。何日も徹夜しましたし。とくにマニュピレータの土屋（真信。現・オフィス・インテンツィオ代表取締役）は、スタジオに連日泊まり込んで、細かく作りこみや編集をやっていましたね。

――『スーパー・ゼビウス』の音は、結構低域が太いですよね。細野さんは昔から低域こだわってらっしゃるので、その影響がかなりあったんじゃないかと思うんですが。

寺田　細野さんは、高域がキンキンしたようなの大嫌いだからね。だから高域はあまりうるさくせず、低域はどっしりタイトに。

――そこは昔から一貫していますよね。エンジニアの皆さんは、当然細野さんのベースの音を気にしておられたと思うんですが、この頃の日本では、まだあまり低音重視っていう発想はなかったですよね。

寺田　そんなに低音を出せる環境がまずなかった。だからあまり重視されていないところもあったけど、細野さんは自分の車の中で、「ひずまない低域」を追求していたんですよ。それがいい低音だっていう考え方があった。音が出来上がると車の中に持っていって聴いて、そこで歪んでたら「もう一回やり直し」（笑）。

――高域や低域の調整は、具体的にはどのように？

寺田　基本的にはAPIのEQ（イコライザー）でフィルタリングや時にはブーストしていたと思います。細野さんはTASCAMのミキサー卓を気に入っていて、信号を通した事もあります。とにかくキックの音作りは納得いくまで一緒に作り込んだし、重要視していましたね。

――キックの原音はリンドラム（※6）だと思いますが、調整にはそこまでこだわっておられたんですね。リズムは全体に、すごく引き締まった音になっています。今聴いても見事にスピード感がありますね。コンプ（※7）はどのようなものを？

寺田　UNIVERSAL AUDIO 1176（※8）ですね。あの頃はそれ以外あまり選択肢がなかった。あとAPI（※9）の卓についてたコンプも、わりと遅延なく効いてくれたけれども。リリース（※10）もまた細野さんのすごくこだわるところだから、そのおかげでスピード感がうまく出ているんだと思う。楽器って、弾き方によって少しリリースが伸びたり縮まったりするだけで、グルーヴに変化が出るじゃないですか。細野さんはベーシストで、その感じをよく知っているから、ああやって音の組み立てかたでグルーヴ出すのがうまいんだなって、つくづく思います。

――そんなグルーヴをこれだけ粒の揃った音で、しかもアナログのMTR（※11）でやってるっていうのがまたすごいんですよ。デジタルMTRなら何回でも同じことができますけど、アナログMTRは録ったその場から音がどんどん劣化して、再生するたびに高音域の質が下がっていっちゃいます。寺田さんはそこも意識しながら録っておられたのかなと。

寺田　矩形波やサイン波のピークをアナログテレコのコンプレッションがうまく働いたのかもしれませんね。

『ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック』

――前二作と比べると、これはわりとひっそり発売されていました。細野さん監修ではなくなったせいもあるのかもしれないですが。

古代　これは持ってなかったなあ。

寺田　このアルバムは僕はやっていないんですね。飯尾（芳史）君や土井（章嗣）君にバトンタッチした。あと早乙女（正雄）君もか。彼らは皆、同じ世代ですね。

――YMOの頃からアシスタントだった方々ですね。土井さんはYMOの『BGM』で工場の音を録ったりしていた。エンジニア陣は寺田さんも含めて、細野さん関連のお仕事が多かった

※1　ナムコ　現・バンダイナムコエンターテインメント。以下同。

※2　録音～編集　ゲーム基板から出力した音をカントリーマン社のダイレクトボックス（インピーダンス整合及びバランスアウトプット化）に接続し、その音をAPIのコンソールのヘッドアンプに入力していたという（STUDIO "A" の場合）。基板からの音はいったん2トラックのアナログテープレコーダーで記録・編集し、それをアナログMTRに移したうえで、効果音をダビングしていた。

※3　LDKスタジオ　細野晴臣氏のプレイベート利用を意図して設計された、アルファレコードの小規模スタジオ。1982年に音羽にて開業した。デザイン・設計は奥村靫正氏。

※4　STUDIO "A"　YMOなどのレコーディングを行ったことで有名な、田町にあったスタジオ。通称「Aスタ」。世界レベルで通用する「アルファの音」を生み出すために、アルファレコード設立者・村井邦彦氏が、初代のサウンドエンジニアである吉沢典夫氏と共に作り上げた。設計はA&Mスタジオなどで有名なジャック・エドワーズ氏。寺田氏によると「1970年代後半は西海岸の音が一番良かった時代で、技術もミュージシャンの腕も素晴らしかった。STUDIO "A" にはその影響があって、とにかく日本の音ではなく、アメリカの音に近づけようとしていた。吉沢氏はもともとビクターに在籍していたので、機材に関してはその流れに倣っていると思う」とのこと。

※5　SEDIC　SEDIC（西武デジタルコミュニケーションズ）は、かつて存在した西武セゾングループの映像制作部門。六本木WAVEビル（現：六本木ヒルズメトロハット）の最上階にあった。SEDICはレコーディングスタジオも擁しており、細野晴臣氏がよくレコーディングに使っていたことが知られている。氏がYMO散開後に初めてリリースしたアルバム『S・F・X』もここでレコーディングを行っている。SEDICはいわゆるセゾン文化とアルファレコード音楽文化の交差点であり、たとえば細野氏がログイン編集部経由でナムコの遠藤氏と対談することになったのも（そしてその縁からナムコゲーム音楽のレコード化が実現したのも）この交差があればこそだった。

※6　リンドラム　Linn Electronicsが1980～1984年にかけて製造していたデジタル・ドラムマシンの総称。それまでドラムマシンといえば、アナログ回路で音を合成するのが一般的だったが、リンドラムはサンプリングによる音源を導入したことで、格段にリアルな音を出すことができた。これを用いた楽曲は邦楽・洋楽問わず多岐にわたる。まさに80年代前半の打ち込みリズムを象徴する楽器だ。

※7　コンプ　コンプレッサーのこと。例えば人間の歌声などは音量の幅が広く、そのまま録音すると音量が小さすぎて聞き取りづらい箇所が出てきたり、逆に大きすぎてレベルオーバーしてしまう場所が出てきたりする。そういう音量が過小／過大なところに適切な圧縮（コンプレッション）をかけて聞きやすくし、かつ音量レベルも安定させるのがコンプレッサーの役割である。他にもアタックを強調したり、余韻を強調したりなど、様々な使い方がある。

※8　UNIVERSAL AUDIO 1176　1967年にユニバーサル・オーディオ社の創設者ビル・パットナム（Bill Putnam）によって作られたリミッター。ゲインリダクションにFETを用いており、かかり具合や操作性も良いことから現在でも愛用者は多い。また、リビジョン違いが多数存在する。現行品はビル・パットナム・ジュニア（Bill Putnam Jr.）によって2000年に復刻されたもの。（下の写真はSTUDIO "A" からAST Mastering Studiosに引き継がれたもの）



※9　API　Automated Processes Inc.の略称。1969年に設立されたアメリカの音響機器メーカーで、同社のミキシング・コンソールは当時、世界標準のひとつといえるものだった。寺田氏の評価は高く、「APIはEQがバシバシ効くし、思い切りが良いし、元の状態に戻せるのも良くて、他社製品より全然良いと思った」とのこと。

※10　リリース　コンプレッサーが圧縮動作を解放するまでの時間。このリリースタイムによって、音色やタイム感など、演奏の表情をコントロールできる。コンプレッサーを使いこなす上では、とても重要なパラメータ。

※11　MTR　マルチトラックレコーダーのこと。文字通り、複数のトラックを磁気テープに録音することのできる機器で、たとえばボーカル、ギター、ベース、ドラムなどを別々に収録して、あとからミキシングに回すことができる。パソコンやハードディスクによる録音が定着する以前は、これが複数トラック録音の唯一の手段だった。STUDIO "A" ではMCIの24トラック機、LDK STUDIOではOTARI MTR-90を用いていた。

※12　小池（光夫）氏　吉沢典夫の後を引き継ぎ、YMOのレコーディングを数多く担当。現在はAST Mastering Studiosでマスタリング・エンジニアとして活躍している。

※13　API 550a　APIが製造していた3バンド・イコライザー。当時STUDIO "A" のコンソールにはこれが組み込まれていた。現在はこの550aイコライザーを専用のボックスに組み込んで使用しているとのこと。（右の写真はSTUDIO "A" からAST Mastering Studiosに引き継がれたもので、寺田氏が説明している10kHz、3kHz、100Hzのセッティングになっている）（➡）



※14　SSL　Solid State Logic社の略称。1969年に創業したイギリスの音響機器メーカーで、同社のコンソールは80年代になって急速に需要を伸ばしていった。STUDIO "A" では1986年6月時点でSSL4056E VU-TRに変更している。L字型の特注モデルで、この仕様はUKのタウンハウス・スタジオに次いで世界で2台目だったという。

ビデオ・ゲーム・ミュージック



古代　雑誌か何かで情報を知ったとき、まず「こんなレコードを出してくれるなんてすごい」って感激したんです。ずっと小さい時、テレビゲームが出始めた時からその音が好きだったから、もう飛びつくように買いに行きましたね。どこで買ったかまで覚えてる。立川の地下にあったレコード屋さん、新星堂ディスクインだったかな。で、買ってよく見てみると「細野晴臣プロデュース」って書いてあって。YMOが好きで、それが昂じてシンセサイザを買って、YMOのコピーもいっぱいやって……っていう風に育ってきたから、そんな憧れの方が、ゲームの音を自分と同じように聴いてくれていたんだって思うと、それは嬉しくなりますよね。



スーパー・ゼビウス


ザ・リターン・オブ・ゲーム・ミュージック

方々ですよね。

寺田　この頃はほとんどがそうだったかもしれない。それで小池（光夫）（※12）が高橋幸宏さん周りの仕事をやって、教授（坂本龍一氏）に関しては小池と、ほかに外部の人もやっていた。

――音の質感に関するノウハウって、土井さんや早乙女さんを始めとする中期G.M.O.のエンジニア陣にも伝授しておられたのでしょうか？

寺田　特に伝えてはいないけど、アシスタントについていた時点で伝わっていた筈ですよね。アルファってAPI製品が中心で、当時はAPI 550a（※13）っていうEQが基本で、僕はそれを使って、ゲームミュージックではあまり耳にきつくならないように、かつ音が太くなるように調整してました。ツマミが高域・中域・低域と三つあって、そのデフォルト状態がいつも高域「10kHz」中域「3kHz」低域「100Hz」っていう並びになっていました。皆、そこを起点にして調整していたんじゃないかなと思います。

古代　最近私も550aを買ったんですよ。で、PC-8801の音を録り込んで、自分でいじっていて「おお、アルファの音だ」って感動してたんですけど、やっぱり「10kHz」と「3kHz」は自然と触りたくなりましたね。私の場合、下は「200Hz」に設定していたんですけど、それ以外は寺田さんの設定と同じと知って、ニヤリとしてしまいました（笑）。なんかぐっときますね、このEQは。

――中域が「3kHz」っていうのは、珍しいのでは。

寺田　中高域と呼んでいる帯域ですよね。一番明るくなるところですから。

――ちなみに古代さんは、何故いまこれを導入されたのでしょうか？

古代　いや、単純にいいEQを探していたんですね。で、APIは「昔アルファで使ってたのはこれだった」ていう話を聞いてたから、ずっと気になっていて。そうしたら去年の暮に、タイミングよく状態のいいヴィンテージ品が2台見つかったんです。

寺田　アルファの音はAPIの音だと僕は思う。SSL（※14）になってからはちょっと変わってしまったから。

――資料によると、遅くとも1986年の5月にはもうSSLに変わってますね。

寺田　なのでAPIを単体モジュールとして多用していたわけです。

G.M.O.レーベル第一弾『ファミコン・ミュージック』

――ちょうどSSLが導入される直前に、アルファレコード社内に世界最初のゲーム音楽専門レーベルG.M.O.が設立されました。『ビデオ・ゲーム・ミュージック』の頃は効果音の入れ方や曲間のタイミングを細野さんが決めておられたというお話で、そのノウハウはG.M.O.でも強く活かされていると思うのですがG.M.O.のときはもう細野さんは関わっておられませんよね。そのあたりは大野木さんの采配になっていく感じでしょうか？

寺田　そうですね。大野木くんとは一緒に、いろんなことを相談しながらやっていたはずです。ここにこのSEを入れようとか。

――たとえばG.M.O.第一弾『ファミコン・ミュージック』では、『スーパーマリオブラザーズ』において、ゲームの場面に応じてその空間をイメージした処理を施しておられたそうですね。地下洞窟ならそれをシミュレートしたリバーブ（残響）を加えてみたり。

寺田　そうなんです。水中ステージはもっとドリーミーな感じにしたりね。リバーブは「チープに聴こえさせないため」という意味も、もちろんありました。ただ、デジタルなものはあの音には合わないと思ったので、プレートリバーブ（※15）かスプリングリバーブ（※16）を使ったかもしれません。でもゲームをやってる人からは「音が変わっているのはいやだ」って投書が来たりしましたよ。こっちは良かれと思って広がりをもたせて、高級なサウンドにしたつも

第一部　ゲーム音楽レコードの誕生

りだったんだけど。

――この当時からもう、そんなことがあったんですね。細かくリバーブの深さが変化していたりしていて、よく考えられているなと思っていたんですけど。

寺田　『スーパーマリオ』は自分もゲームをプレイしていたので、ここはこういう臨場感かな、こういう奥行きかなっていうイメージが、なんとなくあったんです。あと原音はモノラルなわけですが、そこがステレオになっています。「なるべく変わってると分からないくらいのさじ加減で、少し広がりを持たせる」っていうのが、当時のテーマだったんですよ。

――このアルバムは、とにかく音がいいっていう印象がありました。「どうしたらこんないい音でファミコンから録れるんだろう」って、当時から思ってました。

寺田　聴き直してみると、思いのほかいいですね。レコード用に調整しているからかもしれない。レコードって、変なピーク（音量レベルの突出）があると、針が飛んじゃうんです。とくにこういうパルス（矩形波）みたいな音だと、それが起きやすい。だからなるべくピークを抑えて、あまり高音がきつくなりすぎないようにしているんですね。そもそもファミコンの音って、わりと中低域の感じが気持ちいいじゃないですか。だからそこをポイントにして、聴き心地がよくなるようにしていたんだと思います。あと、DC（電源）ノイズなどが乗っている可能性もあるから、そこだけはかっちりとフィルタリングしているはずです。

――ファミコンでの収録に苦労された様子は、当時のインタビュー（※17）からも伺えますね。矩形波はエネルギーがすごく高いから、アナログのテープレコーダーだと録音段階で歪んでしまう可能性もあります。扱いの難しい音なんですよね。それにも関わらず、ゲーム機の印象と変わらない音がレコードになっても出ていて、しかも高音質でもあるっていうのは、今日の視点から見てもかなりすごい技術だと思います。

寺田　もしそのころProTools（※18）でやってたら、逆にできなかったかもしれない。音が入ってそのままの音が出てきちゃうと、ピークがありすぎたり、全部がくっきり入りすぎたりするので。アナログでいろいろフィルタリングされて削ぎ落とされるおかげで、嫌なところが消えてくれたのかもしれないですね。

――録音に使用されたファミコンは改造してあったそうですね。だから矩形波で1系統、それ以外で1系統と、サウンド出力を分岐させることができた。これは任天堂の協力によるものだと、先のインタビューにあります。

寺田　まずこっちから「サウンド出力の分岐はできませんか」って任天堂さんに相談したんだと思います。そうしたら向こうから本体を改造できる方がやってきてくださったと。そういうことだったと思います。

――ゲームからの録音にも、任天堂のかたの立ち会いが？

寺田　任天堂の方と一緒にやった記憶があんまりないので、そこは定かではないんです。大野木君と相談してやった覚えはあるんですけどね。

――大野木さんは当時G.M.O.レーベルのプロデューサーでしたから、その裁量によるところも大きかったということなんですね。ところでゲームの基板って不要なノイズが結構出たりもするわけですが、そこは……。

寺田　API 560（※19）で低域とか中域を切ったり、Valley People Kepexっていうノイズゲート（※20）で無音時のノイズを切ったりしてたと思います。EQとゲートで処理するしか、対策方法がなかったんです。いやあ、これも苦労しましたねえ。耳障りなところを除去すると、今度はニュアンスが変わってくるっていう。曲を作った人とは「そこ除去しちゃうと意図と違っちゃうんだけどな」「けど商品としてはここは残したくないんだけど」というせめぎ合いが、続いていたかな。初期の頃はとくに、そういうことが多かったかもしれません。

――どこのメーカーさんの音が特に難しかった

とか、そういうのはあったりしました？

寺田　たしかカプコンさんの音はそれまでに比べ隙間のないサウンドで、もう変えようがないと思った記憶があります。

FM音源の登場と、音の厚みの秘密

──エフェクトに関しては、最初はあってもエコーやリバーブくらいだったと思うんですが、FM音源の時代に入ってくると、コーラス（※21）で音に厚みを出すようなこともしていますよね。最初は『カプコン・ゲーム・ミュージック』あたりからだと思うんですが。

寺田　やはり「もっとステレオ感をださないと商品にならないんじゃないか」という思いが常にあったんですね。

──このコーラスはDimension（※22）ですか？

寺田　Dimensionか、SBF－325（※23）のコーラスを薄くかけるかだったと思う。どっちだったかな。

古代　私の作品の時はよくDimensionかけておられました。

寺田　Dimensionは楽っていえば楽だから（笑）。ボタン四つしかないし、あんまり変な音にはならない。

古代　『ザ・スキーム』でソフトバレエ（※24）の方にアレンジをやってもらいましたが、彼らも好んで使ってたのを覚えてます。

寺田　SBF－325もよく使ってた。フランジャーとコーラスが使えるんだけど、そのコーラスを。これは本当によかった。S／N（※25）悪いけど（笑）。細野さんたちはよく使いましたね。これとYAMAHA E1010（※26）。

古代　E1010よかったなあ。売っちゃったんだよなあ。（編註：当取材からしばらくして古代氏はYAMAHA E1010を再購入されたそうです）

寺田　E1010とSBF－325をシリーズにつなぎ、幸宏さんの歌とかに直接かけてた。E1010とSBF－325で「あの声」が出ていたんだよね。

アレンジ・バージョンの制作風景

──『ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック』からG.M.O.初期にかけて、国本佳宏さんがアレンジャーとしてかなり活躍しておられました。これはどういった経緯によるものなのでしょうか。

寺田　僕と国本くんとは多分、戸川純のレコーディングで最初に一緒になったんですよ。彼はほかにも、¥EN LABEL（※27）のものをいろいろ手伝っていたと思います。そういう経緯でアルファレコードのディレクターが国本君を起用したのではないかと。彼はクラシックからロックまで幅広く分かる人なんです。そういうところがゲーム音楽のアレンジにも向いてるっていうことだったんじゃないかと思います。国本くんとはLDKで、よく一緒にやったなあ。彼は繊細な人なので、ゲームの音の細かいニュアンスとか、音量の上げ下げとか、すごくこだわっていました。彼のやった『バルーンファイト（ファミコン・ミュージック）』とか『グラディウス（コナミ・ゲーム・ミュージック）』とか、何十年ぶりかで聴き直してみたけど、やっぱりいい仕事していますね。キックもちゃんとしっかりしていて、今でも好きなバランス。どこか細野さんの作っている感じに似ているよね。

──使っている楽器はDX7（※28）とかTR－707（※29）が目立ちますね。707にしてはかなり太い音が出てます。

寺田　楽器を選んだのは国本くん自身です。彼はTR－707がすごく好きだったね。素の707はタイトですごく抜けがいいんだけど、ちょっと音が細めなんだよね。そこを補って、太めにしてた。

リスナー事情と、スタイルの変化

──前出のインタビューで、寺田さんはG.M.O.について「子供が聴くことを意識して作っている」とおっしゃっていました。でも今聴いてみるとそのアレンジやエンジニアリングは、大人の鑑賞にも十分耐えるどころか、子供だと気づかないような細部にまで入念に手が入っています。

寺田　アルファは誰向けであろうと、良くない音は出さないっていうポリシーの会社でしたね。他の会社より良い音にしようっていう意識が常にあった。久々に聴き直して僕も安心しました。どの曲を聴いてみても、古くならない感じがして。本当にいいじゃないですか。

※15　プレートリバーブ　古くからあるリバーブ装置のひとつで「鉄板エコー」などとも呼ばれる。畳のような大きい鉄板の片側にドライブユニット（スピーカーの役割）、反対側にピックアップ（マイクの役割）を取り付け、鉄板の共振をピックアップで拾うことにより残響を得る。EMT 140が有名だが、STUDIO “A” やLDKではその後継機を用いていた（STUDIO “A” はSSLが導入されるまではEMT 240で、SSL導入後にEMT 140を追加導入。LDK StudioはEMT 240の存在を確認できる）。

※16　スプリングリバーブ　こちらも古くからあるリバーブ装置。文字通りバネ（スプリング）を用いるもので、複数のスプリングをテンションを掛けて引っ張った状態にして、前述プレートリバーブの要領で残響を得る。こちらはAKG BX-20が有名（STUDIO “A” はAKG BX-20、LDK StudioはBX-15が導入されていた）。大きさは大小様々だが、小型のものはギターアンプに内蔵されていることもある。

※17　当時のインタビュー　「SOUND 0-1 ファミコン・ミュージックからヒット曲が……！」『サウンド＆レコーディング・マガジン』1986年6月号

※18　ProTools　数多くのスタジオで採用されている定番のDAWシステム。Avid TechnologyがMacおよびWindows用に開発した。PCベースの実用的なDAWとしても歴史があり、その利便性とコストパフォーマンスの高さから現在のレコーディングには欠かせない機材となっている。それまで大型コンソールと高価なデジタルMTRの組合せでしか実現できなかった作業が低コストで可能になり、世界中に普及。その結果、コンソールを全く持たない小規模な、いわゆる” ProToolsスタジオ” も2000年代以降多数出現した。

※19　API 560　前出API 550aのグラフィックバージョン。550aの姉妹品で、こちらはノイズ除去などに活用された。

※20　ノイズゲート　ノイズゲートは、一定の音量以下になったときに音をミュートする装置。無音区間に微量のノイズが乗っているような場合、それをばっさりとカットすることができる。Kepexはヴァリー・ピープル社が1969年に発売した、当時定番だったノイズゲートの名機。基板からのノイズを除去するのにも用いられた。



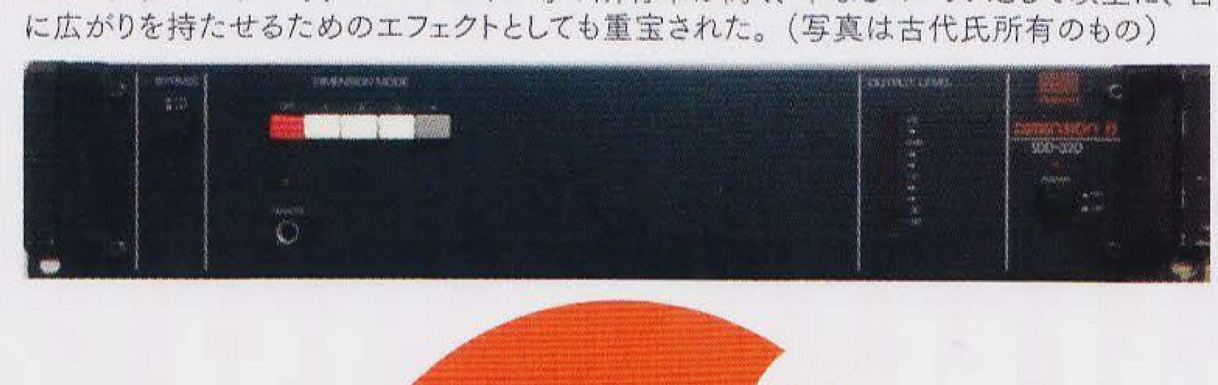
※19



※20

※21　コーラス　同じ音がふたつ同時に鳴っているような感触を与えるためのエフェクト。

※22　Dimension　Rolandが1979年に発売したDIMENSION D SDD-320のこと。コーラスエフェクトは通常、独特の「音が揺れる感じ」が出てしまいやすいが、本機の音色はそれが少ないことが最大の特徴となっていた。効果選択ボタンが4つしかないが、当時のレコーディングスタジオ、ミュージシャン等の所有率は高く、単なるコーラスとして以上に、音に広がりを持たせるためのエフェクトとしても重宝された。（写真は古代氏所有のもの）



ハドソン・ゲーム・ミュージック



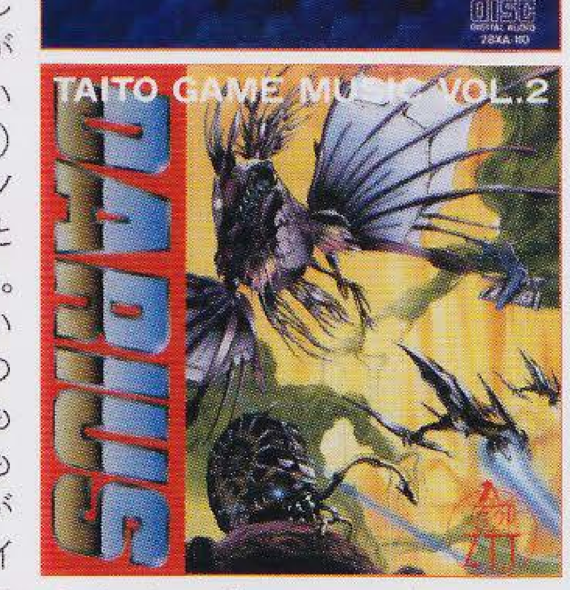
古代　やはりYMOを聴いて育った世代としては、アルファレコードって特別な存在だったんですよ。ゲーム音楽を出しているレコード会社はいろいろありましたけど、私にとってはG.M.O.がもうオンリーワンみたいな感じで、そればかり聴いてたかな。当時出ていたアルバムは一通りLPで買ってたと思います。今回の対談にあたって久々に聴き返してみたら、全部覚えてた。意外だったのは、良し悪し抜きにしてあまり好みじゃなかったはずの『ハドソン・ゲーム・ミュージック』が、いま聴いてみるとすごくいいんですよ。とくに『ロードランナー』がよかった。昔は気づかなかった良さが、こう、染みてくるんですよね。リバーブがいい感じに夢心地なので、それが当時を思い出させてくれて、なつかしくなっちゃって。

寺田　僕もハドソンのゲーム、好きだった。特に『ロードランナー』が大好きだった！　僕はこの頃にはもう、ゲームセンターには時間的にもあまり行けなくなっていたから、ファミコンのほうをよくやっていたんです。

タイトー・ゲーム・ミュージック

古代　最初のアルバムは、どれもいいですね。飛び抜けて目立つものがあるわけじゃないけど、一番印象的だったのは『ワイバーン F-0』かな。地元のタイトー直営店で、これの音がよく響いてたんです。G.M.O.時代のタイトー全体だと、ぶっちぎりで『ダライアス』が好きですね。どの曲がって言われたら難しいんですけど、強いて挙げるなら山岳地帯の曲。ゲームしてると、体があったまってきた頃にこれが入ってくるんですよ。（いつもプレイしていたルート進行がA→B→Dだったので）この前に工業地帯が入ってきて、そこでノリが一段落ちるじゃないですか。そのあとにこれが来るから、すごく燃えるんですよ。あとはやはり、最終ボスの曲がかっこいいですよね。あれで締めくくるっていうのがいいですよ。拍子が掴みにくいところもいい。『ダライアス』ってそれぞれの曲もいいんですけど、組曲としての完成度が高いと思っています。変拍子もうまいタイミングで入ってくるし、もちろんボディソニックも最高です。





上：タイトー・ゲーム・ミュージック
下：ダライアス－タイトー・ゲーム・ミュージックVOL.2

――実際当時のゲーム音楽レコードの中では、一番いい音でした。G.M.O.はこれぐらいのクオリティのアルバムを、およそ毎月1枚のペースで出していました。けっこう大変だったんじゃないかなと。

寺田　今の言葉でいえば、そりゃもうブラック企業です（笑）。厳しくて当然という感じでしたよね。徹夜とかもうしょっちょうで。土屋くんが言うには、『スーパー・ゼビウス』の時なんて、気が付いたら全員ソファで死んだように寝てるなんていうこともあったそうです。僕は卓の上に突っ伏して、顔中にEQの跡がいっぱい付いてたって（笑）。

でも、こだわって作っていて良かったなと、今にして思いますよ。最初の頃は「ゲーム音楽なんてもう数年で誰も聴かなくなるよ」なんて馬鹿にしてた人も大勢いたと思うんです。だけど古代くんしかりquadくんしかり、これを聴いて新しいクリエイターが大勢育っていったんだよなあと思うと、意外と先見の明があったんだなと。

――寺田さんの立場で一番重視すべきところはどこだったんでしょうか。ゲームメーカーの声なのか、レコード会社内の声なのか、それとも聴き手である子供たちの声なのか。

寺田　いろんな意見があるので、難しいですよね。確かに、販売促進の人たちからは「あんまり（音質を）触らないほうがいいんじゃないの」っていう声もありました。でも我々には「アルファサウンドをやるべきだ」という意識もあって。ジャンルに関わらず、ある程度のクオリティで自分たちの意図する音にしていきたかった。また日本だけじゃなくて外国でも通じるような音にしたかった。前社長（村井邦彦氏）がそういう気持ちのある方だったんですよ。

――G.M.O.の音というかスタジオ事情は、1986年の後半からだんだん変化し始めます。『コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.2』まではほぼ全て寺田さんがエンジニアをしておられたわけですが、これ以降は小池さんや土井さんが入ってきて、寺田さんによるものは少なくなっていきます。

寺田　単純に忙しくなってきて、僕だけでは手が足りなくなってきたんですね。この頃の僕は、一番忙しかったかもしれないです。PINK（※30）とかソフトバレエとかやりながら、細野さんの作ったレーベルのものをやったり、サンミュージックの仕事が来たり。PINKなんて、こだわりが強いから一年中レコーディングしてるんですよ。そんな風に、やたらと仕事が増えてたんですよね。それでゲーム音楽から離れていった。

――G.M.O.全盛期の担当作は、1987年の『ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.1』と『同VOL.2』が、最後になりますね。同じナムコでも、このあたりは『ビデオ・ゲーム・ミュージック』の頃の質感とは、まったく別物になっちゃっています。すでにあまり加工もしていないので、そういう意味では『カプコン・ゲーム・ミュージック』あたりの、FM音源初期のものともまた違っていて。

寺田　この頃にはもうユーザーの側からも、「あまり加工しないでほしい」っていう声が大きくなってきていて。小池さんともそういう話をしていたのを覚えています。それで次第に意欲も薄れていったんじゃないかな。

――アイデアを優先しているわけにはいかなくなってきたんですね。この頃になるとアレンジバージョンも入っていませんし。

古代　まったく無加工というわけでもなくて、EQはかけてますよね。YM2151（OPMチップ）そのままでは、こんな音は出ませんし。

寺田　中低域など、土台をがっちりさせておかないと、高域が耳に痛くなるからね。低域がしっかりしていれば、気持ちよく聴こえる。

古代　聴き疲れしませんね。

第一部　ゲーム音楽レコードの誕生

レトロゲームサントラはどこへ行く

――G.M.O.の全盛期から10年以上が過ぎて、2000年頃になると、『ビデオ・ゲーム・ミュージック』やG.M.O.の名盤たちが次々と復刻されはじめます。これがわりとよく売れたんですね。それで復刻だけじゃなくて、昔のゲーム音楽を新規に録音して、どんどん「新作」を出していこうという時代が始まります。やっぱり10年以上前と比べると録音技術が著しく向上していて、とくに近年はゲームの音を直接デジタル信号で取り出したものを、ほとんど加工せずにそのまま収録する――というものが増えてきています。デジタルになると、もちろん音はひときわクリアになるわけですけど、本来なら目立たないほうがよかった音がくっきり聴こえてしまう場合もあるし、やはりアナログ回路を通っていないぶん音は線が細くなります。アルファの時代に寺田さんが意図したものとは正反対ですよね。いったいどちらがいいのかっていう。

寺田　なるほど。それは僕としては、意見が分かれたままのほうが面白いし、いいなあ。

――古代さんの『アクトレイザー』がちょうどいい例になるなと思ったので、ちょっとお聴きください。最初は寺田さんがエンジニアのG.M.O.盤（1990年）。リバーブなどが足されています。次が本取材用に特別に用意したスーパーファミコン本体からデジタル録音したもので、一切無加工です。

寺田　（両者を聴き比べて）ああ、後者は「ゲームの音」だね。僕らはやっぱり、ゲームの音であっても、人間が演奏してるようなグルーヴとか、そういうのを表現したいっていうか、聴こえさせたかったんだなって分かる。確かにこれは意見が分かれるだろうね。

――前者が「音楽としての聴き応え」重視だとすれば、後者は「資料的価値」重視ですよね。現在の市場では後者じゃないと売れないので、それればかりになってますが、こうして聴き比べると、前者がまったくないのも寂しいなと思わされます。

古代　寺田さんがおやりになったものではないんですけど、セガの『アウトラン』もG.M.O.の『セガ・ゲーム・ミュージック』と近年エミュレーションで再現されたものとでは、全然音が違うんですよね。最近それに気付いてびっくりしました。昔LPで聴いた音が、私の印象には残ってるんです。それと比べると近年のものは、けっこう薄い音に聴こえるんですよ。

――G.M.O.を聴いて育った人には、そちらが正しい音であるともいえます。だから稀に、原音を忠実に再現しているにも関わらず「音が悪い」って言われたりすることもあるんですよね。エンジニア的には悩ましい状況です。それで寺田さんにお尋ねしたいのですが、昨今の無加工なデジタルのリイシューって、エンジニア的に作る価値があると思われますでしょうか？

寺田　作家が作ったオリジナルを残すっていうのは、「作品」として作るのとは別のあり方で、また別の考えかたですよね。もし今、僕がそういう古いゲーム音楽を手がけるとしたら、デジタルの音をそのまま出すっていうことはしないでしょう。やっぱりそこに「作品として」出す意義を、あまり感じないんですよ。僕らの仕事は、耳だけで聴いて感動させたり、抑揚を与えたりするものなわけじゃないですか。その音が感動的なものになるように、いろいろと手を加える。何かしら演出しないことには成り立たないと思うんです。でもゲームの音楽を聴く人は、その音とゲームの映像を一緒にシンクロさせて解釈してるから、原音に手を加えないほうが、よく思えるわけですよ。そこの違いなのかな。

――寺田さんもまた「音楽の」作り手なんですよね。技術者であると同時に。

寺田　そうですね。リスナーが何を聴きたがってるかっていうことを差し引くなら、僕はダンスミュージックが好きだから、どんな音楽でも踊りたくなるようなものにしたくなっちゃうの（笑）。もうジャンル問わず。自分の体が動くよ

うなものにさせていきたくなってしまう。そこは僕のなかの基本としてずっとあるものです。それこそ子供の頃の盆踊りから（笑）。

――「人間が演奏してるようなグルーヴ」とおっしゃってましたが、そこにこだわり抜くことができたのは、寺田さんがアナログからデジタルに移り変わっていく変遷の過程を全部見ていたからじゃないかなと。

寺田　それこそ僕が育ったところかもしれないね。結局YMOも、生で録ってたじゃないですか、ドラムもすべて。だからシンセの音楽とは言いながら、グルーヴがあった。ゲームミュージックを手がけ始めた時に、人間味がどこかにほしいと思ったのも、YMOでグルーヴを出したいと思ったことと、根本は一緒なんですよ。コンピュータで打ち込まれた音そのままでは、音楽として感じるものがなかった。

――ところで昨今のゲーム音楽CDは「必ず1曲2ループ収録する」という暗黙の了解があるんですよ。ゲーム音楽は1ループが短いものが多いので90年代初頭にはリスナーから「2ループ入れろ」という苦情が来るようになって、そういう伝統が出来上がっていくんです。翻ってG.M.O.の時代はまだ2ループ入ってないことがけっこうあったんですよ（笑）。昔は批判されたりもしましたが、おかげでテンポよくサクサクと聴けもするんです。

寺田　それもさっき話したことと関連してますね。構成で飽きてしまったら、作品・商品として、成り立ってない感じがしてしまう。だから短くても、そこで感動し切ってしまったほうがいい作品だという考え方をしていたと思いますね。



※23　SBF-325　Rolandが1979年に発売したSTEREO FLANGER SBF-325のこと。フランジャーモード1～3とコーラスエフェクトのいずれかを選択して使用できた。記事中にもあるとおりYMOにおける使用が有名で、この機種ならではの音色がある。ローランドはこうしたモジュレーション系エフェクトでの評価が高く、有名なJUNO-106などシンセサイザに内蔵したコーラスも好評だった。（写真はquad氏所有のもの）



※24　ソフトバレエ　1986年に結成された、遠藤遼一、藤井麻輝、森岡賢によるバンド。1989年アルファレコードよりシングル『BODY TO BODY』でデビュー。エレクトロニック・ボディ・ミュージックの要素とロック色を併せ持った独自の音楽性を特色としていた。デビュー作の発売以前に、古代祐三氏のアルバム『ザ・スキーム』においてアレンジバージョンの制作を手がけていたことでも知られる。

※25　S/N　シグナル／ノイズ比のこと。一般的にこの値が大きいほどノイズの影響が小さい。ここでのS/Nが悪いというのは音声信号に対してノイズが多いという意味。

※26　E1010　YAMAHAが1978年に発売した。デジタル方式ではなくアナログ方式のディレイ（エコー）であり、BBD IC（信号をバケツリレーのように遅らせるIC）を用いて遅延を発生させていたので、独特の甘い音色が特徴的。当時は「YMOディレイ」、「高中正義ディレイ」として有名だった。（写真は古代氏所有のもの）



※27　¥EN LABEL　1982～1985年までアルファレコード内に存在したレーベル。細野晴臣と高橋幸宏が中心となって設立したもので、戸川純、上野耕路、ゲルニカ、立花ハジメといった個性的なアーティストが在籍していた。『ビデオ・ゲーム・ミュージック』や『スーパーゼビウス』も、このレーベルからリリースされた。

※28　DX7　FM音源を一躍有名にした、デジタルシンセサイザーの歴史的名機。1983年にYAMAHAより発売。6オペレータ32アルゴリズムのFM音源チップを搭載し、それまでのアナログシンセが苦手としていたベルなどの金属的な音を得意としていた。そのきらびやかな音色は当時エポックメイキングであり、しかも性能比でいえばかなり安価だったため、大きな人気を博した。ただしFM音源はアナログシンセに比べて複雑な構造で、構造を熟知しないと直感的に音作りするのが難しいという側面も併せ持っていた。

※29　TR-707　Rolandが1985年に発売したフルデジタルのドラムマシン。MIDIに対応しており、歌謡曲からアシッドハウスまで幅広く使われた。TR-707はタムの音色が独特で特徴的だった。兄弟機にラテンパーカッション音源版のTR-727があり、TR-707と共に現在も人気が高い。

※30　PINK　1983年に福岡ユタカ、矢壁アツノブ、岡野ハジメ、渋谷ヒデヒロ、ホッピー神山、スティーヴ衛藤の6人で結成されたロックバンド。1984年シングル「砂の雫」でデビュー。1985年アルバム「PINK」を発表。個性的かつポテンシャルの高いメンバーで構成されたが、5枚のアルバムを出し1989年に活動を凍結した。

アルファレコード・ゲーム音楽年表（タイトル太字は寺田氏参加のもの）

発売日	タイトル	内容	エンジニアクレジット
■YEN LABEL			
1984/4/25	**ビデオ・ゲーム・ミュージック**	世界最初のゲーム音楽アルバム。同年2月中旬にLDKスタジオにてレコーディング。イーミュレーター、リンドラム、プロフェット5などを使用。	寺田康彦，飯尾芳史 ※細野氏とともに「ミキサー」としてのみ記載
1984/8/25	**スーパー・ゼビウス**	アレンジのみ。STUDIO A / SEDICにて収録。	寺田康彦，Shinji Miyoshi，Takashi Ito，Juhji Nakamura ※細野氏とともに「ミキサー」としても記載
1985/6/25	ザ・リターン・オブ・ゲーム・ミュージック	アーケード原曲＋非ゲームのオリジナル曲。LDKスタジオ。	飯尾芳史，早乙女正雄，土井章嗣
1986/4/25	ザ・ベスト・オブ・ゲームミュージック	ナムコのベスト盤。CD化もされた最初期のゲーム音楽アルバム。	クレジット掲載なし。
■G.M.O.レーベル設立			
1986/5/25	**ファミコン・ミュージック**	任天堂第一弾。ファミコン音源と国本佳宏氏によるアレンジ数曲。	寺田康彦，野島英明（アシスタント）
1986/6/25	**コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.1**	コナミ第一弾。アーケード音源、ファミコン音源、国本佳宏氏によるアレンジ数曲。	寺田康彦，Yasutaka Honda（アシスタント）
1986/7/25	**ハドソン・ゲーム・ミュージック**	ハドソンのファミコン音源と国本佳宏氏によるアレンジ数曲。	寺田康彦，Yasutaka Honda（アシスタント）
1986/8/25	**カプコン・ゲーム・ミュージック**	カプコン第一弾。アーケード音源、国本佳宏氏によるアレンジ数曲。	寺田康彦，小池光夫，Yasutaka Honda（アシスタント）
1986/8/25	スターソルジャー（アレンジ・バージョン）	アレンジバージョンのみ。	
1986/9/10	**コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.2**	コナミ第二弾。アーケード音源、ファミコン音源、国本佳宏氏によるアレンジ数曲。	寺田康彦，小池光夫，Yasutaka Honda（アシスタント）
1986/9/25	テクモ・ゲーム・ミュージック	テクモのアーケード音源と国本佳宏氏によるアレンジ数曲。	土井章嗣，Yasutaka Honda（アシスタント）
1986/12/21	セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1	セガ第一弾。アーケード音源とアレンジ数曲。	小池光夫，梶善則（アシスタント）
1987/1/25	**タイトー・ゲーム・ミュージック**	タイトー第一弾。アーケード音源と小倉久佳氏によるアレンジ1曲。LDKスタジオ。「エンジニアの寺田さんが怖くて怖くて（笑）。こっちはオドオドしてるし、向こうは怖いし。結構緊張しながら（略）「こんくらい弾けなきゃダメー」「はいっ！！」みたいな（笑）」	寺田康彦，Katsunori Takashina（アシスタント）
1987/2/25	セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2	セガ第二弾。アーケード音源のみ。	小池光夫，梶善則（アシスタント）
1987/2/25	**SNKゲーム・ミュージック**	SNKのアーケード音源のみ。	寺田康彦
1987/3/25	コナミック・ゲーム・フリークス	コナミ第三弾。アーケード音源、ファミコン音源。アレンジには松前公高、山口優によるバンド・EXPOが参加。	土井章嗣，梶善則，Katsunori Takashina（以上2名アシスタント）
1987/6/25	**ダライアス　-タイトー・ゲーム・ミュージックVOL.2**	タイトー第二弾。アーケード音源と小倉久佳氏、コンスタンスタワーズによるアレンジ各数曲。この頃には松前氏がアレンジバージョンのマニュピレータを担当している。	寺田康彦，石渡悟（アシスタント）
1987/7/25	**ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.1**	ナムコ第一弾。アーケード音源のみ。	寺田康彦，石渡悟（アシスタント）
1987/8/25	**ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.2**	ナムコ第二弾。アーケード音源のみ。	寺田康彦，土井章嗣，石渡悟（アシスタント）
1987/9/25	EXPOの万国大戦略 ／ EXPO	松前公高、山口優によるバンド。オリジナル曲のみ。	土井章嗣，石渡悟(2nd)
1987/10/10	アフターバーナー -セガ・ゲーム・ミュージックVOL.3	セガ第三弾。アーケード音源のみ。	土井章嗣，石渡悟（アシスタント）
1987/10/25	エニックス・ゲーム・ミュージック	エニックスのパソコンゲーム音楽。	土井章嗣

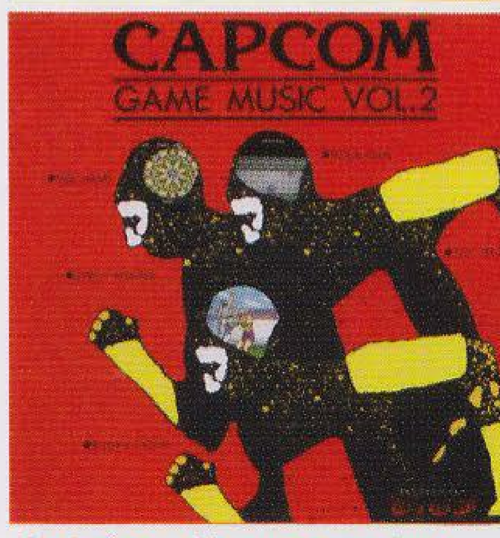
カプコン・ゲーム・ミュージック

古代　当時のカプコンで一番音楽が好きだったのは『ストライダー飛竜』です。あれは音がキちゃってた。けどG.M.O.じゃないんですよね。G.M.O.の時代だと『ガン・スモーク』と『ラッシュ＆クラッシュ』が大好きだった。あとは『アレスの翼』とか。この頃のカプコンの楽曲って、音色の種類がとても少ないんですよ。同じ音を一度にバッと鳴らすんですよね。セガやコナミはパートごとにけっこう音色変えてるので、それがもったいないところではあるんだけど、メロディ作りやアレンジはすごく上手なんです。なんだかんだ言っても好きな曲が多いですし、今思うとこれがメーカーの味ですね。

寺田　『魔界村』はよく覚えてる。メロディが昔の歌謡曲っぽくて、印象的だった。ただ、音はそんなに変えられなかったんだよね。団子っぽくなってる（特定の音域に固まっている）から。

古代　でもその団子な音が、ゲーセンだとまたよく響くんですよね。





上：カプコン・ゲーム・ミュージック
下：カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.2

コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.1



古代　この時期のコナミの音楽って、完全に自分の原点になってるんですよ。自分が『ザナドゥ・シナリオII』で初めて曲を作った時にも、多分このあたりから一番影響を受けています。ほんとに大好きだったので、コード進行とか、和音の選び方とか、コナミ節はけっこう意図的に真似してましたね、『ベア・ナックル』くらいまで。コナミって四度開きの和音をすごく多用するんですよね。それは自分の中になかったサウンドだったんです。私はクラシック上りなんで、基本的に三度で押さえるから。そのサウンドが非常に新鮮で、めちゃくちゃ影響受けたんですよね。あと『ツインビー』のネームエントリー1位とかそうですけど、この頃のコナミは楽曲の終止形にもこだわりというか、独特の型がありますよね。ああいうところも好きなんです。

『ザ・スキーム』

――1988年、大野善寛ディレクターを始めとするG.M.O.の中心人物たちがアルファレコードを離れ、ポニーキャニオンが新たに設立したゲーム音楽専門レーベル、サイトロンに移籍していきます。ですがG.M.O.もまた存続し、加藤恭二プロデューサーによる再建が進められていきました。

寺田 古代くんをアルファレコードから発売しようと言い出したのは、加藤くん?

古代 加藤さんです。でもいつ頃どんな風に出会ったのかは、よく覚えてなくて。多分第三者の紹介があったと思うんですけど、ともあれ加藤さんがすごく僕のことを気に入って、推してくださっていたんです。ソフトバレエのライブも一度、一緒に観に行っていますし。

寺田 加藤くんは当時、ソフトバレエとかいろんなバンドをプロデュースしていて、その後ユニバーサルミュージックでLUNE SEAとか福山雅治とかを手がけていたんだけど、6~7年前にそこを辞めて、今はフリーでやっています。

古代 長らくお会いできていないんですが、加藤さんなりにゲームミュージックの可能性みたいなものは感じてくださっていたのかなと思います。それが『ザ・スキーム』のアルバムに繋がるわけです。ソフトバレエの方々にアレンジをお願いするっていうのも、多分加藤さんの繋がりで。

寺田 最初から決まっていたわけじゃなかった?

古代 おそらくそうです。アレンジバージョンを入れましょうって話になって、それじゃ誰にしようかってことになって、ソフトバレエが選ばれたんだと思います。ソフトバレエはデビュー直前か直後で、ファーストアルバムもまだ出てなかった。

寺田 ファーストは僕がやってますね。最初に山中湖で合宿して、戻ってからはずっとLDKでやっていた。

古代 『ザ・スキーム』もLDKですね。レコーディングで通っていたので、よく覚えています。

――寺田さんは『ザ・スキーム』のアルバム制作にあたって、初めて古代さんとお会いしたときの印象は覚えてらっしゃいますか?

寺田 かなり真面目な人だなあと思った。

古代 真面目(笑)。『ザ・スキーム』のアレンジバージョンを、ソフトバレエのフジマキ(藤井麻輝)さんとか森岡(賢)さんと作っている時、寺田さんもずっと一緒にいらっしゃったんですよね。常に卓の前にいて、もう一心同体みたいな感じでやっておられたのを、すごくよく記憶してます。

――『ザ・スキーム』のレコーディング期間は?

古代 けっこう長かったです。まずスタジオのほうでデモを作って、それがカセットテープで僕の自宅に送られてくるんですよ。これはのちにDATになるんですけど。それを確認して、また進めてという感じだったので。でも、私のほうからNGを出したのは一回きりでした。「Purpetual Dark」のアレンジについてなんですけど、それについてはまた後ほど。

――『ザ・スキーム』は古代さんの個人名義によるデビュー盤となりますが、G.M.O.からはそれ以前にも『ファルコム・ゲーム・ミュージック』が出ていて、そこにも古代さんによる『イース』のアレンジが収録されていました。

古代 (PC-8801の)サウンドボードⅡでやったものですね。あれはファルコム在籍当時に作ったんですが、いつの間にかレコードに入ってたんですよ。

――じゃあ、スタジオに入って制作するのは、『ザ・スキーム』のときが初めてだったんですね。

古代 ええ。だからもう、びっくりの連続ですよ。具体的にどういう作業をやっていたのかは、あまり覚えていないんだけど、『スキーム』の頃にはまだDATを持ってなかったと思うので、

第二部　再生G.M.O.と古代祐三ソロデビュー

コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.2

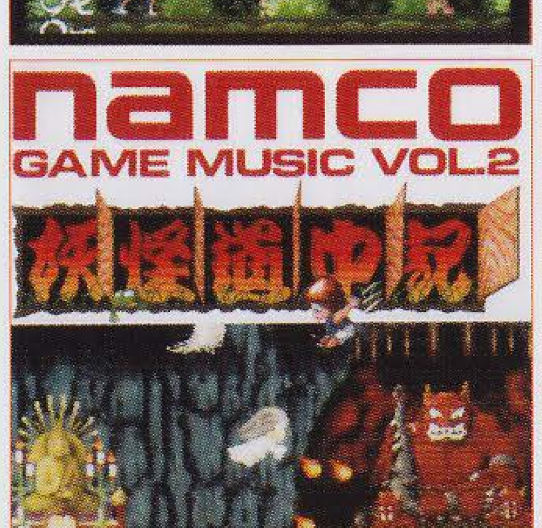


古代 どれも好きで甲乙つけがたいんだけど、あえて選ぶとしたら『ギャラクティックウォーリアーズ』かな。僅差で『RF-2』。それと『ファイナライザー』も大好きでした。めちゃくちゃ影響も受けてます。あれって、デチューンのかかり方がおかしいんですよ。周波数テーブルがおかしいのか、プログラミングを間違えたのか……。スタート時ジングルの最後の音とかそうなんですけど、ちょっとピッチが高すぎるのかな。音楽的には大して問題ではないんだけど、ものすごくクセになって、耳に残る音なんです。そこが大好きで。あとPSGとは思えない金属的な効果音もですね。PSGを超高速に駆動させないと出ない音ですが、『ソーサリアン』のときそれに影響を受けて、「早いタイマー割り込みを使わせてください」って木屋さんにお願いしたんです。そのせいで『ソーサリアン』の処理の30%くらいが音楽ドライバに持っていかれてしまったという(笑)。

ナムコ・ゲーム・ミュージック

古代 『VOL.1』の中では『源平討魔伝』ですよね、やっぱり。ゲームがとにかく面白かったし、世界観も素晴らしかった。音楽に関しても、和風旋律ロックっていうのが当時そんなに多くなかったので、新しかった。『VOL.2』だったら『モトス』かな。ぶっちゃけ全部よくて、『スカイキッド』とかも捨てがたいけど、どれか一つを選べと言われたら『モトス』になります。曲の不思議な感触に惹かれました。『妖怪道中記』は、楽曲は非常に完成度高いと思うんですけど、あまり思い入れがないんです。ゲームがつらいんですよね。全然クリアできなかった。





上:ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.1
下:ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.2

発売日	タイトル	内容	エンジニアクレジット
1987/11/10	ファルコム・ゲーム・ミュージック	日本ファルコムのパソコンゲーム音楽。古代氏によるアレンジバージョンを収録。	土井章嗣
1987/11/28	ファミコン・ゲーム・ミュージック VOL.2	任天堂第二弾。ファミコン音源と国本佳宏氏によるアレンジ数曲。	小池光夫, 梶善則(アシスタント)
1987/11/28	G.M.O. クリスマス ソングス	中村暢之氏、福田裕彦氏、生方則孝氏らがファミコン音源でアレンジ。	土井章嗣
1987/12/21	セガ体感ゲーム・スペシャル	ベスト盤	
1988/1/25	R-TYPE - アイレム・ゲーム・ミュージック	アイレム第一弾。アーケード音源とアレンジ数曲を収録	クレジット掲載なし
1988/3/10	A-JAX - コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.4	コナミ第四弾。アーケード音源を収録。	早乙女正雄, Kikou Uehara(アシスタント)
1988/3/25	カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.2	カプコン第2弾。アーケード音源とアレンジ数曲を収録。	土井章嗣, 梶善則, Kikou Uehara(以上2名アシスタント)
1988/4/20	カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.3	カプコン第3弾。アーケード音源とアレンジ数曲を収録。	土井章嗣, 梶善則, Kikou Uehara(以上2名アシスタント)
1988/5/10	データイースト・ゲーム・ミュージック	データイーストのアーケード音源を収録。	土井章嗣, 梶善則(アシスタント)
■サイトロンレーベル設立			
1988/8/25	コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル	ベスト盤	
1988/12/21	ビジランテ	アイレムのアーケード音源を収録。	早乙女正雄, 梶善則(アシスタント)
1988/12/21	最後の忍道	アイレムのアーケード音源を収録。	早乙女正雄, 梶善則(アシスタント)
1989/1/25	イメージファイト	アイレムのアーケード音源を収録。	早乙女正雄, 梶善則(アシスタント)
1989/4/10	**ザ・スキーム / 古代祐三**	古代氏ソロ。	寺田康彦, Kiko Uehara(アシスタント)
1989/12/21	**ザ・スーパー忍&ワークス / 古代祐三**	古代氏ソロ。	寺田康彦, Hikaru Mitsufuji(アシスタント)
1990/1/25	**アクトレイザー / 古代祐三**	古代氏ソロ。	寺田康彦
1990/4/21	ミスティ・ブルー / 古代祐三	古代氏ソロ。	小池光夫
1990/9/21	**ベア・ナックル / 古代祐三**	古代氏ソロ。	寺田康彦
1990/9/21	交響組曲アクトレイザー / 古代祐三	和田薫氏によるアレンジ。Recorded at SOUND STUDIO GREENBIRD Mixed at STUDIO A	MASAHIRO YAMADA
1992/1/21	高橋名人の大冒険島 / 古代祐三	古代氏ソロ。	梶善則
1992/7/21	アーリー・コレクション / 古代祐三	古代氏ソロ。	MIKI YAMAGUCHI
1993/1/21	ベア・ナックルⅡ / 古代祐三	古代氏ソロ。	梶善則
1993/3/21	スーパーマリオランド	サイモン・ハリスによるリミックス。	
1993/7/1	スーパーマリオ・コンパクト・ディスコ	サイモン・ハリスによるリミックス。	
1994/8/24	ベア・ナックルⅢ/ 古代祐三・川島基宏	古代氏ソロ。	梶善則
1994/10/19	ソニック&ナックルズ・ソニック・ザ・ヘッジホッグ3		Masanori Ihara, Noriyuki Moritaka(アシスタント)
1994/12/7	ソニック・ザ・ヘッジホッグ・リミックス		小池光夫
■アルファレコード関連以外			
1990/4/25	光栄オリジナルBGM集Vol.3 三國志Ⅱ/維新の嵐	光栄。菅野よう子氏作曲・一部アレンジ。光栄のアルバムではこのころ小池氏がメインのエンジニアだった。	寺田康彦
1991/8/25	ロイヤルブラッド	光栄販売。	寺田康彦
1992/2/21	アウトラン	サイトロン/ポニーキャニオン。新録音+アレンジ	寺田康彦
1994/4/21	レイフォース	サイトロン/ポニーキャニオン。寺田氏は福富幸宏氏によるアレンジ曲のみ担当。	寺田康彦
1995/3/1	サムライ・リミックス	サイトロン/ポニーキャニオン。寺田氏はエンジニアだけでなくリミキサーとしても参加。	寺田康彦

たぶんPC-8801の実機をスタジオに持ち込んで、そこで録音してるんですよね。アルバムの音は、純粋なPC-8801の音とはけっこう違いますよ。卓でかなり作っています。

――音作りは寺田さんにおまかせで？

古代　完全におまかせですね。私は何にも口出ししてなくて。ただ『I'll Save You All My Justice』では「ディスコミュージックだからキックは太くしてください」って頼んだ覚えがあります。その辺のことはAスタでやってるんですよ。LDKではアレンジバージョンだけですね。

――ディスコ以外で意識された音はありましたでしょうか。たとえばフュージョンとか。

古代　確かにキーボードソロのところとか、フュージョン的なフレーズがいっぱい出てきますけど、実は自分自身では、こういう曲を弾いた経験ってなかったんですよ。クラシック育ちだから。ファルコム時代からそうなんですけど、もう感覚だけで、直接MMLで書いてるっていう。だから、こういう自分のルーツにはないはずのフレーズ感が、どこから出てきたのかなっていうのは、今聴くと自分でも不思議です。ロックとかはちょこちょこ聴いてたし、その辺からペンタトニック（※31）が出てきてるのかな。

――古代さんは実はリスナーとしてもすごく貪欲にいろんな音楽を聴いて、吸収していらっしゃいます。ときにそれが無自覚に行われることもあったということじゃないでしょうか。ロックといえば『ソーサリアン』のときはいち早くハードロック／ヘヴィメタルをゲーム音楽に導入しています。あれも吸収の成果といいますか。

古代　そうですね。ああいうジャンルをやっているところが他にあったとしたら、コナミくらいですね。コナミからも何かしら影響を受けているはずですが、「アイアンメイデンっぽいことをやろう」と思ったのは多分私が初めてだったんじゃないかと思います。アイアンメイデン、すごく好きだったので。『ソーサリアン』ではかなり自由に曲を作れるようになったので、そこで音楽性の幅はだいぶ広がっていますね。

――そうやって幅を広げていく中で、『ザ・スキーム』の時はユーロビートを吸収しておられたんですね。

古代　そうですね。たぶんクラブ――当時はまだディスコって呼ばれてましたけど――にぼちぼち通い始めていたんです。けど、どっぷりは浸かってなくて。

アレンジバージョン制作秘話～故・森岡賢氏を偲びつつ

――ではアレンジバージョンについてのお話を。まず『The Emperor Was Steeped In Vice』ですね。

古代　英語でナレーションが入るんですけど、あれは加藤さんが呼んできたギタリストの方がやってくださったんですよ。粟津ケンさんという。

――で、その次が「I'll Save You All My Justice」。

寺田　これはモリケン（森岡）そのまだね（笑）。聴けばすぐ分かる。いいねえ。ポップで、モリケンの良さがすごく出てるね。音もめちゃくちゃいい。アレンジは完全にモリケンに任せたの？

古代　基本的にはそうですね。私からもかなりいろいろお願いはしたんですけど、「こんな感じですよね」ってすぐに形にしてくださるんですよ。すごかったですね。デモテープの段階でかなり完成度が高かったですよ。

寺田　ベースはユーロビートだね。

古代　ええ、それは私のリクエストで。

寺田　僕もユーロビート大好きだった。

古代　ブレイクのところで細かく音を刻んでいるのは、AKAI S1000（※32）でやってるんですよ。森岡さんが買ったばかりのものをLDKに持ち込んで、寺田さんがそれを一生懸命卓に繋いでいたのを、すっごくよく覚えてます。寺田さんがテープを回して（再生して）、そこから森岡さんがS1000でサンプリングして、手弾きでブレイクを作ってました。お二人のその作業を、私は後ろで「すごいことやってるな」って思いながら、ポケーって見てました（笑）。

――次が「Thousand Eyes」のアレンジ。ここからフジマキさんですね。

古代　途中のギターソロの部分、ゲームで実際に演奏されるソロにかなり似せてるんですよ。これが、ギタリストの方にはすごく難しかったそうで、あとで「俺こんなの弾けちゃったよ、仲間に自慢しよう」って言ってました（笑）。ドラムは確か、当時出たばっかりのR-8（※33）。何段階かベロシティで音色を変化させられたん

※31　ペンタトニック　1オクターブ内で五つの音程だけを用いること。ベタなロックのフレーズはだいたいこれで表現できる。

※32　AKAI S1000　1988年にAKAIが発売したサンプラー。CDクオリティ（44.1kHz/16bit、ステレオサンプリング）、標準搭載RAM 2MB（最大32MBまで拡張可）、同時発音数16音でタイムストレッチも行えた。定価498,000円（1988年当時）。

※33　R-8　1989年にRolandが発売したドラムマシン。CDクオリティの潤沢なPCMサウンドで、当時としては群を抜いてリアルな音を奏でた。別売りの音色カードも幅広く存在した。定価110,000円（発売当時）。また音源モジュールのR-8M（音色カードを4枚使用可能）、後継機種のR-8 MKⅡが存在する。これらは当時のアレンジャー、シンセマニピュレータなどの定番機材の一つだった

※34ソウル・Ⅱ・ソウル　当時イギリスで大流行していた音楽グループ。1988年結成。ソウルやファンクを基軸としつつ、ヒップホップ、レゲエ、ハウスなど、当時の旬なブラックミュージックの要素も柔軟に採り入れ、グラウンド・ビートと呼ばれる新しい音楽スタイルを創始した。

セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1



古代　これは寺田さんのお仕事じゃないですが、『スペースハリアー』には人生狂わされたので（笑）。あれを聴いたときには、電撃が走りました。しかも筐体からブーストされて出てくる音が、またたまらなくかっこいいんです。で、このレコードの音が、当時ゲーセンで聴いた体感筐体から出てくる音に、わりと近かった気がするんですよね。だから、いまどきのデジタル録音の音も綺麗ですごいんだけど、やはり筐体で増幅された音が、すごく説得力があるというか、音楽的というか。ハードの設計者たちも、そこまでこだわってたんじゃないかなと思えてくるんですよね。

SNKゲーム・ミュージック



古代　『ASO』の曲が大好きなんですよ。あれ、いいんですよねえ。

寺田　このアルバムは、原音がほとんどがモノラルなので、Roland SDD-320かYAMAHA SPX90を使ってコーラスで広げているものが多いですね。『T・A・N・K』は今聴くと思った以上に左右に振ってるけど、これもSPX90のオートパンでしょう。このあたりになるともう効果音を積極的に重ねたりもしていないので、作業的にあまり突っ込んだことはしていないと思います。ただ『ASO』は曲の展開に合わせて手動でリバーブの深さを変えていますね。リバーブはおそらくEMT 240（プレートリバーブ）かAKG BX-15（スプリングリバーブ）によるものです。リバーブの操作には当時結構気を遣っていて、リバーブを効かせたままだと音源のノイズまでリバーブに乗るので、鳴りきったらすぐフェーダーを下げる。そういうことを都度やっていました。またリバーブの末尾にフェードアウトをかけたりもしています。こうすることで曲間がテンポよく繋がったんですよ。

次世代のエンジニアの視点から語る quad（THINK SYNC INTEGRAL）の見たG.M.O.レーベル

本稿は筆者・hallyと共にquad氏にもインタビュアーとして同席していただいた。quad氏はダンスミュージックのプロデューサ＆DJとして活躍する一方、熟練のレコーディング・マスタリングエンジニアとしての顔も持つ。

2000年代半ば以降、幾多のゲーム音楽サントラにおいてレコーディング及びマスタリングを担当しており、『世界樹の迷宮』シリーズを筆頭に、古代祐三氏の作品にも数多く携わっている。quad氏はまた8ビット～16ビット機のハードウェアにも精通しているため、レトロゲーム・サウンドのサントラ化にあたっても少なからぬアルバムにレコーディング及びマスタリングで貢献してきた。そんなquad氏にとっていわば大先輩ともいうべき寺田氏について、同業であるからこそ語れる存在の大きさを書き添えておきたい。

quad　自分がエンジニアを志した経緯には、寺田さんとG.M.O.の音作りを聴いたことがかなり影響しているんです。G.M.O.の録音が他のどんなレコード会社のものよりいいっていうのは、子供ながらに感じていました。音が上品だし、子供向けだからってあなどった感じが全くしなかった。そんなところからゲーム音楽の録音にも興味を持つようになって、いつしかエンジニアとして、古いゲームの音を録るようなことも増えていきました。

僕は、かつてチップの音をオリジナルのハードウェア仕様をできる限り忠実に維持した状態で、かつ録音技術としても適切な状態として録ろうとしてたんです。けどある時期から出音をそのまま録音しているのに『音が悪い』って言われるようなことが結構出てきたんですね。そんなはずはないんだけど、『音は音源チップから直接デジタル信号を録って、何も手を加えないのが一番だ』という風潮になってきた。これはエンジニアとしてはちょっと悩ましくて、どう向き合えばいいのか考えさせられました。それで自分なりに導き出した結論としては、改めて自分の録音の原点は「アーカイブ」というより、「音楽」を録るということだと思い、そんな折に手持ちのG.M.O.の音を聞くとやはり音楽的に一番だったんですよ。G.M.O.のアルバムは今でも大好きで、仕事の合間とかに聴いたりするんですが、『やっぱり敵わないな。この音は作れないな』って思わされますね。

レコーディングやマスタリングの環境は、もちろん今のほうが圧倒的に進歩しています。けど、それでも真似ができない。なんでかっていうと、これは僕の持論なんですけど、寺田さん、小池さん、飯尾さんといった当時のエンジニアの方々の地力は、今現在のエンジニアリングをも超越した、唯一無二のものなんですよ。同じ土俵に立つことすら無理だと僕自身も思っています。だから僕は、これから初めて昔のゲーム音楽を聴きたいっていう人には、アルファのレコードを聞いたほうがいいよ、と言うようにしています。音楽的なレコーディングに関してはアルファのものが圧倒的に優れていますね。最近のリイシュー盤を聴く際にもアルファの音を知っていると色々発見があると思いますよ。

ですよね。
それにしてもこの当時の音って、奥行きがあっていいですよね。シンセなんて今よりも全然チープな音しか出ないのに。
寺田 現代のソフトによるプラグインと、当時のハードによるデジタルリバーブとは、倍音や奥行きの出方が違うしね。僕最近、ランティスの仕事をやるときは、全部ハードのリバーブでやるようにしているんですよ。
――最後が「Perpetual Dark」のアレンジ。
古代 送られてきたデモを聴いて私、一回だけNGを出したんです。フジマキさんのアレンジが、ものすごく尖ってたんですよ。私はそれでよかったんですけど、多分これはゲームのファンにとってはやりすぎだろうなと思ったので、そこをよく説明して。「ゲーム音楽のファンってフュージョン系のものにわりと耳が慣れちゃってるから、あまり尖ったテクノ路線はちょっと受け容れられないかもしれないんです。もうちょっと表現を和らげてください」ってお願いしたんです。そうしたらすぐ直ってきて。それが今あるバージョンですね。
寺田 確かにこれは、フジマキにしては大人しいね。
古代 前のバージョンもできれば残しておきたかったですよね。すごく暴れていて、本当にかっこよかったんですよ。

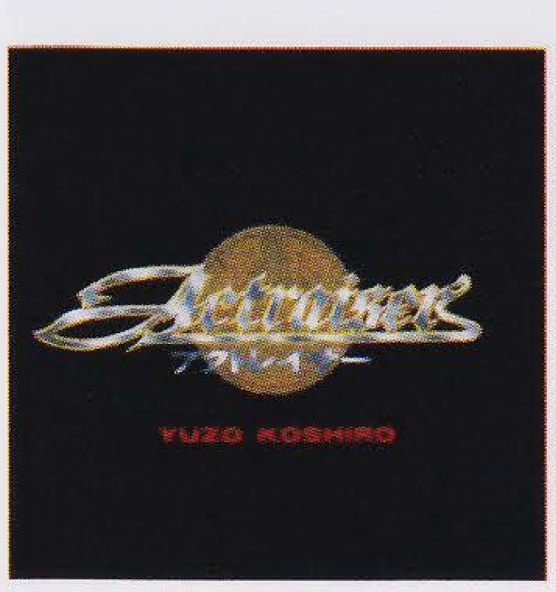
『ザ・スーパー忍&ワークス』と『ベア・ナックル』

――『ザ・スキーム』の次が、『ザ・スーパー忍&ワークス』ですね。
古代 正直なところ、ここからだんだん印象が薄くなっていくんですよ。やっぱり『ザ・スキーム』でみんなしてアレンジバージョンに取り組んだときの印象が一番強くて。ここからはアレンジもお任せにしちゃって、自分もほとんど口出さなくなるんです。それにしてもこのアルバム、久々に聴き直してみるとPC－8801にしては音がいいですね（笑）。いつも生のPC－8801の音を聴いてるから、違いがよくわかる。EQのおかげなんでしょうね。寺田さんが卓の前でEQをずっといじっていたのを、覚えてます。
寺田 （笑）。
――PCMの音がすごくくっきりしていて、低音もしっかり出ています。
古代 『忍』のあたりから私、リズムに対する意識がだいぶ変わってきてるんですよ。LA系の音楽に、この頃から影響を受け始めるんですよね。
――ちょうどこの頃に渡米して、ブラックミュージックを中心に西海岸の音楽をめいっぱい吸収しておられたそうですね。
古代 それがちょうど『ザ・スキーム』のアルバムを作った直後のことなんです。渡米時には『ザ・スキーム』のテープを持って行ってたんですよ。
――そこから低音やダンスミュージックに対する意識が強まっていって、『ペア・ナックル』で完全に重低音志向になる感じですよね。
古代 そうですね。『ベア・ナックル』の時は、寺田さんにも「低音をかなり強調してください」ってお願いしていたと思うんですよね。
寺田 うん。これはソウル・II・ソウル（※34）だ（笑）。今聴いてもかっこいいね。グラウンド・ビート。あの辺は僕もハマったからなあ。
古代 メガドライブからだと出ないような、すごい低音が出てますね。ちなみにこの頃には、まず自宅でPC－8801からDATで録音して、それをもとに作っているんですよ、確か。

『アクトレイザー』

寺田 古代くんのことを「真面目だ」（笑）と思ったのは、こういった音楽の印象があるかもしれないです。ちゃんとオーケストレーションまで作ってる人なんだと。それまでゲーム音楽ってわりと、ゲームを好きな人たちがつくっていてミュージシャンとはちょっと違う畑の人という印象を持っていたから。なので古代くんは楽典に基づいてやっているんだなって。「え、ゲーム音楽ってこんなにアカデミックなものだったっけ」って驚きがあったよね。
古代 『アクトレイザー』の音楽って、お陰様ですごく評価していただけているんですけど、これはサントラの威力っていう面もかなりあったんじゃないかなと思います。
――オーケストラ風のゲームミュージックってその後一気に増えましたけど、それこそ『アクトレイザー』が最初のひとつでした。
古代 ナムコの『フェリオス』がすでにありましたし、結構聴いていたのでそこからも影響は受けていたと思いますよ。でもそれより何より、スーパーファミコンの音源が当時まだあまり活かされていなかったので、もっと使いこなせるはずだと思ったんですよね。いやしかし、いま改めてアルバムを聴くと、スーパーファミコンの音と全然違いますね。いい意味で。楽器がよりリアルに聴こえて、一つ一つの音に説得力があるというか。
――エコーの使い方がすごくいいですよね。楽器の音がナチュラルに伸びています。
古代 オルガンが実にいい音してるなあ。スーファミの音とは思えない（笑）。そして余韻がすごいですね。
――単純にリバーブをかけるだけでは、こういう伸び方はしないと思います。
寺田 リバーブの音にも別個にEQをかけたりしていましたね。
古代 今になって、よりそのすごさがよりわかる。曲ごとにリバーブのセッティングをしっかり調整してくださっていましたね。
――ダイナミクス（音の強弱の幅）もすごくあるように聴こえます。音を取り込んでいるときに、フェーダーで（手動で）音量の上げ下げをしたりしたんでしょうか？
寺田 うーん、そこはちょっと覚えてないなあ。
古代 私の記憶では、やってなかったと思います。
寺田 国本くんとアレンジバージョンを作っていたときは、そういうことをよくやってたんだけどね。
――今日は長時間にわたるご対談、ありがとうございました。
寺田 忘れていたことをずいぶん思い出せました。あの頃やっていたことが、取材していただけて報われたというか。当時は古代くんがこんなに有名になることも、ゲームミュージックがこんなに何十年も続くことも、ほんとに想像してなかったからね。
古代 私もです（笑）。お疲れ様でした。

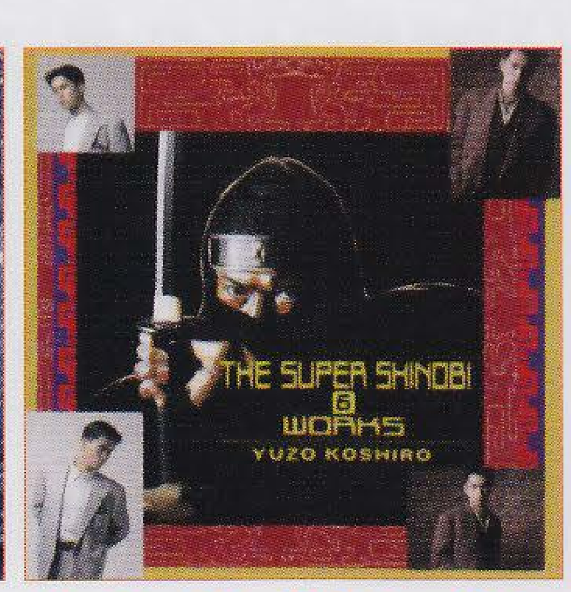
第二部 再生G.M.O.と古代祐三ソロデビュー



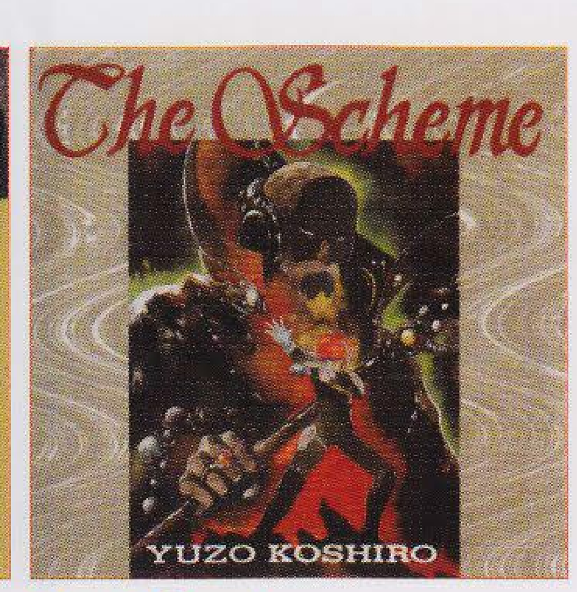
アクトレイザー



ベア・ナックル



ザ・スーパー忍&ワークス



ザ・スキーム

諸行無常の響きあり『源平討魔伝』30周年を記念した音楽集＋映像集が好評発売中

構成＝編集部



源平討魔伝 ～参拾周年記念音盤～

■SweepRecord
■CD1枚＋DVD1枚
■2017年6月30日
■3780円（税込）

『源平討魔伝』30周年を記念する音楽集が発売中だ。収録内容は元祖アーケード版『源平討魔伝』のBGM全曲を収録。ナムコ（現バンダイナムコエンターテインメント）在籍時に中潟憲雄氏が作曲を担当した、プログレッシブロックとゲームミュージックの融合した楽曲群は、当時のゲームセンターを驚かせた名曲として今も語り継がれている。その名曲群に再び出会える音楽集だ。

加えて、ファミリーコンピュータで発売されたコンピュータボードゲーム『源平討魔伝』のBGMも全曲収録。『ナムコミュージアムVOL．4』『リッジレーサーV』『テクニクビート』『太鼓の達人』の各作品から『源平討魔伝』をモチーフにしたアレンジ楽曲を収録し、ゲーム音楽の進化も感じられる構成だ。

生演奏による楽曲も必聴。1988年のライブ音源に加えて、作曲担当の中潟憲雄氏のバンドAQUA POLISによって新録された「真組曲　源平討魔伝」も収録されており、『源平』楽曲の30年の歴史が詰まった聴き応えと言える。

同梱DVDには『源平討魔伝』のために当時作られた2つの映像を収録。

また、ジャケットイラストはアーケード版のポスターイラストも手がけた雨宮慶太監督の描き下ろしとなっている。

同梱の20ページブックレットには、『源平討魔伝』の開発で美術を担当していた穴田悟氏の貴重なイラストや図版を掲載。さらに作曲家・中潟憲雄氏のインタビューに、同氏と雨宮慶太監督の対談も掲載されている。

【CD収録内容】
■アーケード版　源平討魔伝　…　16曲
■コンピュータボードゲーム　源平討魔伝　…　18曲
■AQUA POLIS – ULTIMATE VERSION 2017　…　1曲
■源平討魔伝アレンジ楽曲選　…　4曲
■SUPER LIVE VERSION 1988　…　2曲

源平討魔伝（業務用／SYSTEM 86）		
1	源平討魔伝のテーマ	中潟憲雄 *
2	クレジット～オープニング・アイキャッチ	
3	横モード	
4	マップモードジングル	
5	BIGモード	
6	平面モード	
7	義経	
8	琵琶法師	
9	弁慶	
10	ボーナス・ステージ	
11	頼朝	
12	エンディング	
13	完	
14	だじゃれの国	
15	音声	BNEI
16	効果音	中潟憲雄 *
コンピュータボードゲーム　源平討魔伝（家庭用／FC）		
17	タイトルBGM	中潟憲雄 *
18	ゲームスタート	
19	開運おみくじBGM	
20	フィールド BGM A	
21	要石出現	
22	戦闘BGM A	
23	死～黄泉の国	
24	マップBGM	
25	フィールド BGM B	
26	戦闘BGM B　（義経）	
27	戦闘BGM C　（琵琶法師）	
28	戦闘BGM D　（弁慶）	
29	戦闘終了　（勝利）	
30	城内BGM	
31	戦闘BGM E　（頼朝）	
32	エンディング	
33	称号ランクBGM	
34	完　（GAME OVER）	
AQUA POLIS – ULTIMATE VERSION 2017		
35	真組曲　源平討魔伝	AQUA POLIS
源平討魔伝　アレンジ楽曲選		
36	「源平討魔伝」ゲームルームBGM（from ナムコミュージアムVOL.4）	BNEI
37	SAMURAI ROCKET（from リッジレーサーV）	高橋弘太 *
38	Genpei Toumaden（from テクニクビート）	細江慎治
39	KAGEKIYO 源平討魔伝メドレー（from 太鼓の達人）	増渕裕二 [BNSI]
SUPER LIVE VERSION 1988		
40	組曲　源平討魔伝	中潟憲雄 *
41	ラストテーマ・ニューバージョン	中潟憲雄 *

*＝ナムコ（現バンダイナムコエンターテインメント）在籍時に制作

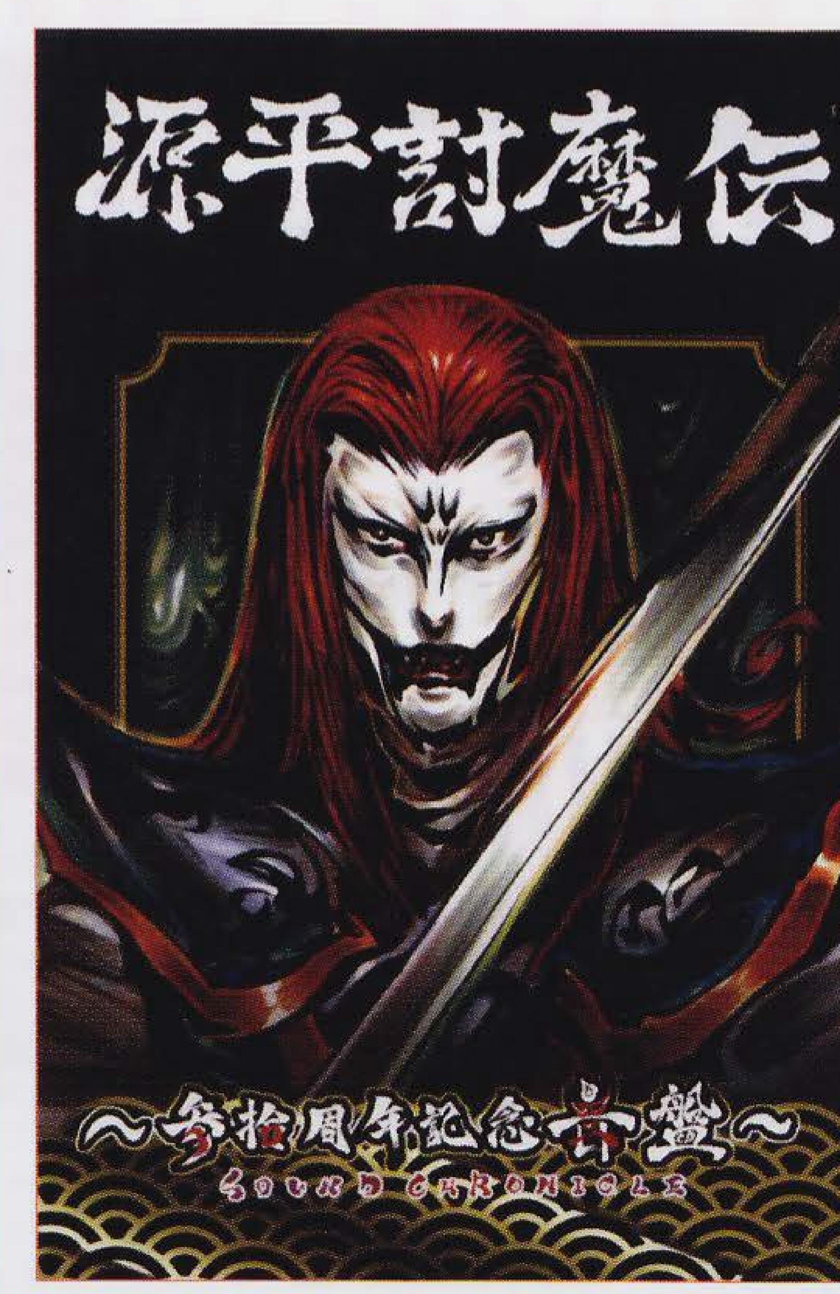
【DVD収録内容】
■源平プロジェクトによる実写版
■雨宮慶太監督によるプロモーション版



■ゲームセンターに飾られた「のぼり」のミニチュア版。かつてX68000版『源平討魔伝』限定版に付属したのぼりにも似ているがよく見るとデザインが異なる。



■製品封入特典のシール



■同梱のブックレット



■源平討魔伝 ～参拾周年記念音盤～　特別盤（非売品）

特別版　収録曲	
1	真組曲　源平討魔伝（Off Guitar）
2	真組曲　源平討魔伝（Off Bass）
3	真組曲　源平討魔伝（Off Drums）
4	真組曲　源平討魔伝（Other Mix Track）
5	真組曲　源平討魔伝（Click）
6	さくらさくら（源平討魔伝テーマ曲アレンジver.）
7	さくらさくら（源平討魔伝「琵琶法師」アレンジver.）

1～5…AQUA POLIS
6･7…古代祐三（株式会社エインシャント）

特約店で購入すると数量限定特典として、かつてゲームセンターに飾られた、源平のぼりをモチーフにした、卓上サイズの「ミニのぼり」と、全7曲収録の「特別盤」がもらえる。数には限りがあるので、必ず入手したい人は急いで購入しよう。

リリース直後に完売、そして再プレス盤が待望の入荷 アナログレコードで参入した新鋭レーベル bootleg! Records に迫る

取材・構成＝編集部
協力＝クドータクヤ（UNDERSELL ltd.）

――ゲームミュージックにアナログレコードで参入したことで話題を呼んだbootleg! records。なぜ今、アナログレコードなのか。そして、その手応えは？　UNDERSELL ltd.でレーベルのディレクターを務めるクドータクヤ氏に参入の経緯を聞いてみましょう。

クドー　近年、海外をはじめ日本でもアナログレコードが再評価され、ゲームミュージックも盛んに販売されています。約30ｃｍ四方のジャケットは所有欲を満たしてくれるだけではなく、アルバムコンセプトをイメージしたデザインは額縁に入れて飾りたくなる魅力が詰まっています。レコードプレイヤーのターンテーブル上で回り始めた盤に針を落とした瞬間に心地よいノイズがプチッと鳴り、刻まれた溝に沿って鳴り始めた音楽に耳を傾ければ「アルバムを通してひとつの作品である」ということを再認識させられるようでもあります。

――なるほど、レコードで所有する、鑑賞する、という行為も含めての特別な体験をパッケージにしている、というわけですね。では、参入第一弾に『バイパーフェイズ１』を選ばれたのはどのような経緯だったのでしょう？

クドー　『バイパーフェイズ１』を選んだのは、２００５年に㈱ＩＮＨさんからサウンドトラックが発売されたっきりだったことに加え、音源を欲するファンに対して作曲者の佐藤豪氏がＰＳ版『雷電ＤＸ』に楽曲収録という形で応えていたのを知っていたからです。当レーベルの冠についている「bootleg」は、アーティストのライブが無断録音された「海賊版」などを意味していますが、我々はこれまでに「よそがやらないことを我々がやる」をモットーに、トークイベントや書籍出版といったさまざまな活動に手を伸ばし、そして今回は㈲セイブ開発さんの許諾を受けてＬＰをリリースしました。トラックリストについてはゲーム中において自機が中間デモを挟んでからふたたび飛び立つという演出から「盤をＡ面からＢ面へと裏返すドラマと重なるのでは？」と思いつきました。これはＣＤや音楽配信では絶対に体験できない行為です。

――それでは最後に、今後のレーベルの展開についてもお聞かせください。

クドー　アナログ盤でリリースすることへの尽きない興味と面白さをもとに、ニッチだとしても確実な需要があるものやインディーズレーベルゆえの身軽さを活かした独自性を持ってこれからも邁進していきます。



VIPER PHASE 1.LP
／GO SATO

■bootleg! records
■LP（12inc）
■2017年1月27日
■5184円（税込）
※公式サイト
https://bootlegstore.stores.jp/他、各取扱店で発売中

★bootleg! Records
公式ツイッター
https://twitter.com/bootlegstore_jp/

GAME MUSIC ALBUM REVIEW

bootleg! records第二弾「HEAVY METAL RAIDEN」発売中

「HEAVY METAL RAIDEN」とは「高田馬場ゲーセン ミカド」の店長・イケダミノロックを筆頭に、『雷電Ⅱ』『バイパーフェイズ１』の作曲を手がけた佐藤豪や（株）サクセスのサウンドコンポーザー・WASi303が所属する『雷電』公式バンド。2011年の結成から現在までに『雷電』シリーズの楽曲を中心に、時には他社楽曲も含め、ライブ活動やアレンジレコーディングに参加している。

その１ｓｔアルバムが発売中だ。A面は2011年に「秋葉原CLUB GOODMAN」で行われたデビューライブから全５曲を、B面は完全新録の全５曲を収録している。



HEAVY METAL RAIDEN
／HEAVY METAL RAIDEN

■bootleg! records　■LP（12inc）
■2017年3月25日　■6264円（税込）
※公式サイトhttps://bootlegstore.stores.jp/他、各取扱店で発売中



『バイパーフェイズ1』とは？

『雷電』シリーズで知られるセイブ開発が1995年に発売したアーケード用縦スクロールシューティングゲーム。

きめ細やかなドットで打ち込まれた背景や撃破時には破片をまき散らしながら地面へと墜落する敵機を描画した『雷電Ⅱ』の演出を継承しつつ、新システム基板「SPIボード」によって強化されたグラフィックとサウンドはいまなお多くのファンを魅了している。

自機「ジャッジスピア」はメインショットとボム以外に、アイテムキャリアを破壊すると使用回数制限のあるワイド、レーザー、ミサイル、ナパームの計４種類からなるサブウェポンのいずれかを取得して戦禍へと飛び込んでいく（※のちにサブウェポン使用回数の撤廃や、その他バランス調整を行った「NEW VERSION」も存在している）。

各ステージの随所には『スターフォース』（1984年／テーカン）を意識した敵編隊や地形物が配置されており、破壊時に描写される爆発グラフィックでさらなる爽快感を与えてくれる。

しかし目を見張る決定的なステージ演出が乏しく、ザコ敵とボスが放つ高速弾による高難易度が災いしてか、2017年現在でも家庭用ハードに移植されていない。『雷電』シリーズと比べると「不遇」ではあるが『ライデンファイターズ』につながる系譜として残したい一作である。

『バイパーフェイズ1』作曲者 佐藤豪からファンへのメッセージ

『バイパーフェイズ１』のサウンドトラックがなんとレコードになりました！　デジタルなゲーム音楽をアナログレコードで収録というお話をいただいたときは正直驚きました。レコードでゲーム音楽をじっくりと聴けるということは、現代において最高に贅沢なことなのかもしれません。

『バイパーフェイズ１』の楽曲は私にとってやりたかったサウンドスタイルのひとつであり、企画者の意向もなく自由に制作することができた唯一のタイトルです。発売から20年以上が経過しているいまでもプレイしていただいたり、楽曲を楽しんでいただけてることは、制作者としてこれ以上ないくらい嬉しいです。

忍道2 散華 オリジナルサウンドトラック



■アクワイア
■配信
■2016年11月18日
■Google Play:1580円（税込）
■iTunes:1500円（税込）

2011年にPS Vitaでリリースされた『忍道2 散華』のサントラが配信限定でリリース。作曲者の田崎寿子氏日く本作の楽曲は「会心の一作」だという。和の世界を表現した美しくてスリリングな楽曲群が魅力だ。

ニンテンドー3DS ポケモン サン・ムーン スーパーミュージック・コンプリート



■オーバーラップ
■CD4枚
■2016年11月30日
■3240円（税込）

『ポケモン』シリーズ最新作『サン・ムーン』のサントラ。異国情緒を取り入れた斬新さを軸に、定番のミニマルな最新ポケモンサウンドをCD4枚に収録。ゲームと連動して遊べる玩具『Zリング』のサウンドも同時収録。

人喰いの大鷲トリコ オリジナルサウンドトラック



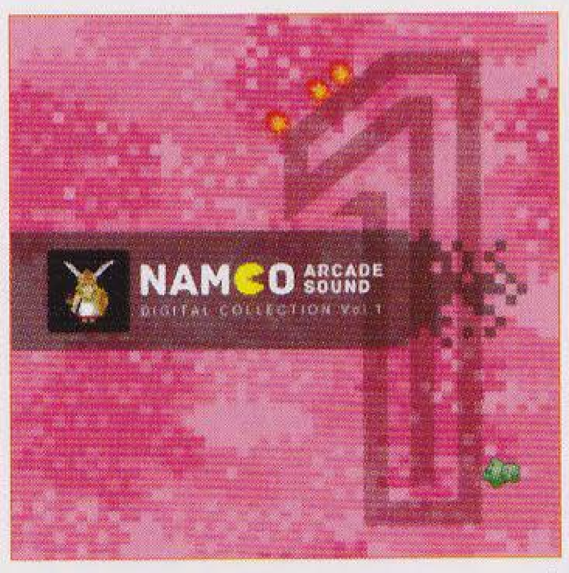
■ティームエンタテインメント
■CD1枚
■2016年12月21日
■3024円（税込）

『ICO』『ワンダと巨像』を手掛けた上田文人氏による最新作のサントラ。楽曲はハリウッド等で映画音楽を手掛ける作曲家の古川毅氏によるもの。オーケストラ音楽を軸にした迫力のサウンドが、ゲームの名シーンと密接にリンクして表現されるという、映画音楽さながらの壮大さが魅力。ちなみにゲームプレイ後に聴けば感動の度合いは段違い。強烈に映像を呼び起こす音楽の凄みを味わってほしい！

構成＝風のイオナ（シティコネクション）

GM genetic music

NAMCO ARCADE SOUND DIGITAL COLLECTION Vol.1



■クラリスディスク
■CD2枚
■2016年11月30日
■3456円（税込）

80年代後半のナムコアーケードタイトル『ワルキューレの伝説』『マーベルランド』『ワンダーモモ』『ロンパーズ』『フェリオス』の全5タイトルをデジタル録音で収録。クリアな音質で懐かしのサウンドが蘇る！

神獄塔 メアリスケルター オリジナルサウンドトラック



■ZIZZ STUDIO
■CD1枚
■2016年12月8日
■2700円（税込）

ダークでミステリアスなテイストで統一された、ダンジョンRPGの雰囲気をサウンド面で支える『神獄塔 メアリスケルター』のサントラ。声優ユニットのイヤホンズによる、OP & ED曲もGAME ver.で収録。

FINAL FANTASY XV Original Soundtrack



■スクウェア・エニックス
■2016年12月21日
■Blu-ray
初回生産限定特装盤：
本編BD1枚、特典BD1枚、CD1枚／9800円（税込）
■Blu-ray通常盤：
本編BD1枚／5400円（税込）
■CD通常盤：
CD4枚／4104円（税込）

ナンバリング新作『FFXV』のサントラが登場。音楽はナンバリングシリーズでは初となる下村陽子氏がメインで担当し、重厚なオーケストラサウンドからアコースティックな音色が心地よい民族音楽まで様々なジャンルを取り込んだ楽曲が並ぶ。時折聴こえてくる過去曲のアレンジも懐かしく、『FF』シリーズの音楽の歴史も感じさせてくれる。映像を観ながら楽曲を楽しめるBD盤は楽曲への没入感が高く、新鮮な体験が味わえる。

バトルガレッガ コンプリートサウンドトラック



■SweepRecord
■CD 2枚
■2016年12月30日
■3456円（税込）

1996年にリリースされたアーケードシューティングのコンプリートサントラ。アーケード版とセガサターン版に加えて、PS4版で使用されている「Remix 2016 version」も収録。並木学氏の原点にして集大成とも言える1枚。

サガ スカーレット グレイス オリジナル・サウンドトラック



■スクウェア・エニックス
■CD2枚
■2016年12月21日
■3240円（税込）

伊藤賢治氏が作曲を担当する『サガ』シリーズ最新作のサントラが登場。イトケン節の真骨頂とも言える強烈な美メロとアグレッシブなアレンジが展開される濃厚な1枚。ボーカル曲「胸に刻んで」は絶品だ。

星のカービィ ロボボプラネット オリジナルサウンドトラック



■ハル研究所
■CD 2枚
■2016年12月15日
■3240円（税込）

「銀河に名立たるハルトマン」のメロディをモチーフに、様々なアレンジがされた楽曲が登場する『星のカービィ』シリーズのサントラ。ゲームミュージック然とした新曲群に加えて、過去作のアレンジ曲も多数収録！

ペルソナ5 オリジナル・サウンドトラック



■アトラス
■CD 3枚
■2017年1月17日
■4320円（税込）

シリーズ最新作『ペルソナ5』のサントラが登場。今作も目黒将司氏がメインコンポーザーを担当し、洋楽ポップスさながらのハイクオリティなボーカル曲を含む全110曲を収録。8BITアレンジ曲は胸キュン！

ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団 アレンジサウンドトラック



■MissKissDisc
■CD 1枚
■2016年12月29日
■3240円（税込）

メランコリックな世界観で人気の『ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団』。その作曲者、佐藤天平氏自らセルフアレンジしたアルバム。“ノスタルジック・ロマンス”をテーマに、ボーカル曲とBGMも再構築した全17曲を収録。

AKIBA'S BEAT BGMコレクション



■アクワイア
■配信
（Google Play／iTunes）
■2016年12月16日
■Google Play：2080円（税込）
■iTunes：2100円（税込）

『AKIBA' S』シリーズ最新作のサントラが配信限定で登場。今作もシリーズ全曲のサウンドを手掛ける田崎寿子氏が全曲を作曲。時にコミカルに、そしてシリアスに、“AKIBA”を彩るBGMの数々が楽しめる。

GAME MUSIC ALBUM REVIEW

Piano Collections FINAL FANTASY XV -夜に満ちる律べ-



■スクウェア・エニックス
■CD 1枚
■2017年2月22日
■3024円（税込）

『FF』シリーズ最新作『FFXV』のピアノアレンジアルバムが登場。“ピアノで聴きたい曲”をテーマに作曲者の下村陽子氏自らプロデュースを担当。ジャケットは公式アートワークを手掛けた松澤雄生氏が担当。

ゼルダの伝説 30周年記念コンサート



■日本コロムビア
■CD 2枚
■2017年2月15日
■3240円（税込）

2016年10月16日に開催された“ゼルダの伝説 30周年記念コンサート”を収録したコンサートアルバム。コンサートの為にアレンジされた臨場感あふれる『ゼルダ』楽曲が楽しめると共に、当日の興奮が蘇る1枚。

VALKYRIA: Azure Revolution Original Soundtrack



■SLEIGH BELLS
■CD 2枚
■2017年1月19日
■3024円（税込）

光田康典氏作曲による『蒼き革命のヴァルキュリア』のサントラがリリース。豪華フルオーケストラで録音された充実のBGM群に加えて、サラ・オレインによる美しいボーカル曲等を収録した強力な1枚。

FIRE EMBLEM MUSIC COLLECTION: PIANO ～Faith & Engagement～



■Symphony No.5
■CD 1枚
■2017年2月22日
■3200円（税込）

『ファイアーエムブレム』シリーズ歴代の楽曲を、ピアノを中心としたアコースティックな演奏で仕上げたアレンジアルバム。ゲーム開発元と辻横由佳氏の完全バックアップで贈る、優しさと気品に溢れた1枚だ。

仁王 オリジナルサウンドトラック



■コーエーテクモゲームス
■CD2枚
■2017年2月15日
■3456円（税込）

大河ドラマや映画作品の楽曲を多数手がける菅野祐悟氏が作曲を手掛けたアクションRPG『仁王』のサントラが登場。壮大に迫る重厚な和風オーケストラサウンドをベースにしたBGMの数々は圧巻の一言だ。

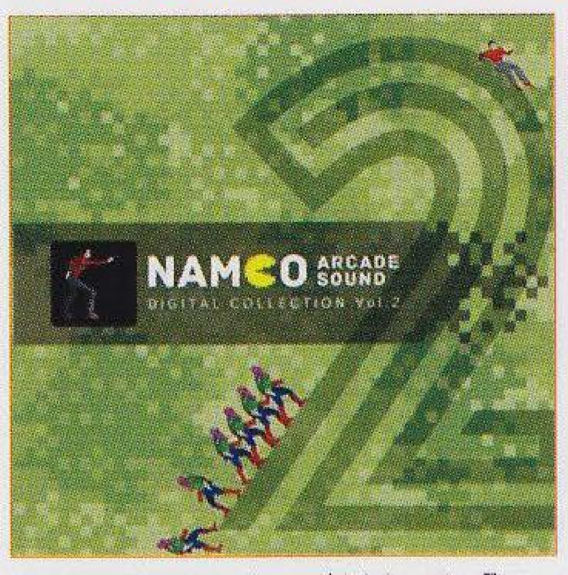
パズドラクロス 神の章／龍の章 オリジナルサウンドトラック



■日本コロムビア
■CD 2枚
■2017年2月8日
■2700円（税込）

伊藤賢治氏、古代祐三氏、山岡晃氏というゲーム音楽界の巨匠とも言える3人のコンポーザーが集結した豪華な家庭用『パズドラ』サントラ。各作曲者の個性が楽曲に色濃く出た、充実した仕上がりになっている。

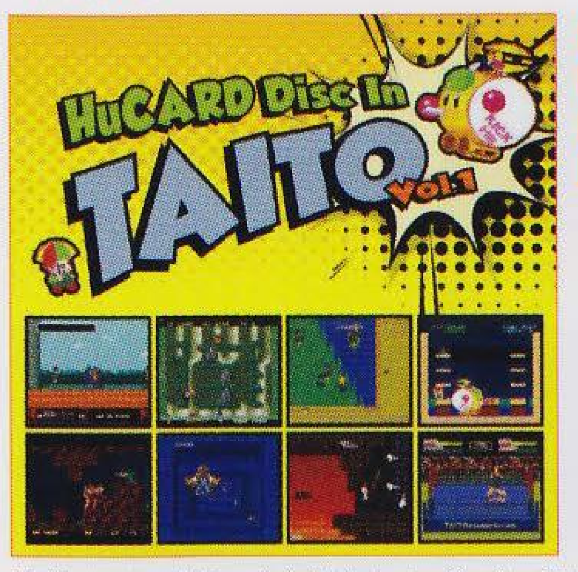
NAMCO ARCADE SOUND DIGITAL COLLECTION Vol.2



■クラリスディスク
■CD 2枚
■2017年3月29日
■3456円（税込）

ナムコのアーケードゲーム『ローリングサンダー』『ブレイザー』『バーニングフォース』『タンクフォース』『ローリングサンダー2』、5タイトル収録のデジタル新録サントラ。懐かしのナムコサウンドに酔いしれろ!

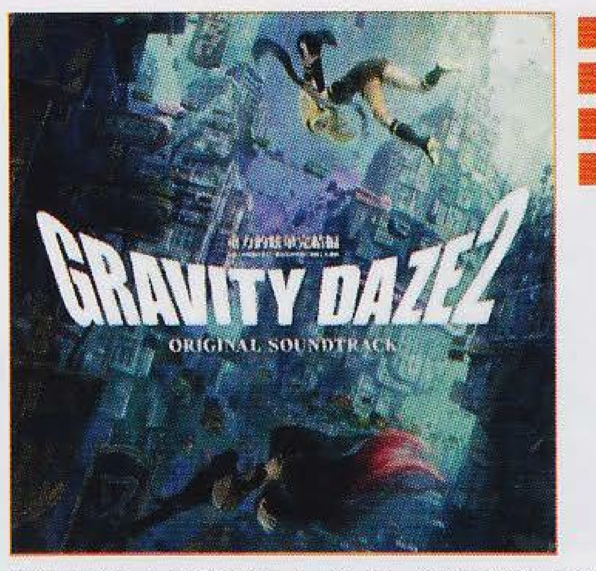
HuCARD Disc In TAITO Vol.1



■クラリスディスク
■CD 2枚
■2017年3月4日
■3456円（税込）

PCエンジンオリジナル作『パラソルスター』に加えて『奇々怪界』等のアーケード移植作7タイトルを収録したタイトーのPCエンジンサントラ第一弾。PCエンジン音源独特の耳触りを持つサウンドが楽しめる。

GRAVITY DAZE 2 オリジナルサウンドトラック



■ティームエンタテインメント
■CD 4枚
■2017年2月22日
■4104円（税込）

5年振りの新作となる『GRAVITY DAZE 2』のサントラが登場。前作に引き続き、作曲は田中公平氏が担当。軽快なオーケストラサウンドと、民族楽器を多用した無国籍なサウンドが鳴り響く音世界が魅力の1枚。

星霜鋼機ストラニア ザ・フォース・シグナル



■SweepRecord
■CD2枚
■2017年4月4日
■3456円（税込）

『星霜鋼機ストラニア』の作曲者であるヨナオケイシ氏自ら全曲フルアレンジを敢行したアレンジアルバム。FM音源の使い手であるヨナオ氏らしい、90年代のゲームミュージックテイストを全開で楽しめる1枚。

トイキャラポップ・コレクション VOL.3



■SOLID RECORD
■CD 1枚
■2017年3月22日
■2700円（税込）

DJフクタケ氏監修による、懐かしのゲーム系ソングを集めたコンピレーションアルバム。伊藤美紀が歌うファミコン版『奇々怪界』のイメージソングに代表されるように、80年代のアイドルシーンを伝える役目も。

Birthdays the Beginning ORIGINAL SOUNDTRACK / Takayuki Nakmaura



■ブレインストーム
■配信
■2017年2月22日
■1500円（税込）

『バーチャファイター』の作曲で知られる中村隆之氏が作曲を担当した最新作『Birthdays the Beginning』のサントラが配信で登場。神秘的な雰囲気と中村氏らしい瑞々しいサウンドが融合した魅力的な楽曲を収録。

genetic music

パラッパラッパー オリジナルサウンドトラック



■ティーム・エンタテインメント
■CD 1枚
■2017年5月24日
■2160円（税込）

初代PlayStation®ソフトの名作『パラッパラッパー』がPS4®でリマスターされ、それに合わせて当時のサントラも復刻リリース。陽気なラップチューンは2017年でも古さを感じさせない。

Re:birth / GAMADELIC



■GAMADELIC
■CD 1枚
■2017年4月29日（先行）
■3240円（税込）

元データイースト社員によるゲームミュージックバンド、GAMADELICのニューアルバム。今作は過去にアレンジした曲の新録音を実現。ライブでのみ披露した曲からお馴染みの曲まで、バンドの歴史を感じる1枚。

パックマン チャンピオンシップエディション サウンドトラックス



■SweepRecord
■CD 2枚
■2017年4月4日
■2808円（税込）

「パックマン チャンピオンシップエディション」シリーズ3タイトルの全BGMを収録したサントラがリリース。80年代のナムコテイストと最新のテクノサウンドをミックスさせた、世代を超えて楽しめる1枚。

がんばれゴエモン さうんど玉手箱 ～オリジナル・サウンドトラック BOX～



■EGG MUSIC RECORDS
■CD10枚
■2017年5月26日
■15660円（税込）

『ゴエモン』シリーズの楽曲を収録したCD10枚組のBOX。シリーズ化のきっかけになったアーケード版、シリーズ1作目のファミコン版、人気全盛を誇ったスーファミ版等、各時代を音源で振り返って楽しめる。

BLASTER MASTER ZERO ORIGINAL SOUND TRACK / III



■インティ・クリエイツ
■CD 1枚
■2017年5月4日
■2160円（税込）

『超惑星戦記メタファイト』のリメイク『ブラスターマスター ゼロ』のサントラ。オリジナルテイストを引き継ぎ、最新8BITサウンドに仕上げた1枚。オリジナル「AREA1」のアレンジ「冒険の始まり」は感涙。

8BIT キラキラスターナイトDX - RIKI collection -



■日本コロムビア
■CD 1枚
■2017年4月26日
■2000円（税込）

8BITゲーム最新作『キラキラスターナイトDX』のサントラが登場。多数のチップチューンアーティストが手掛ける魅力的なサウンドが楽しめる1枚。レトロなサウンドが好きな方にはストライクな1枚だ。

ゲームあるある歴史旅

第2回「ボス敵もひれ伏す殺人マシーン〝穴〟!」

●文＝卯月 鮎（書評家・ゲームコラムニスト）

ゲームのお約束を現実の歴史からひもとく

日本人の死因ベスト3は「ガン」「心疾患」「肺炎」だそうだ。これがもしゲームキャラの死因なら、「穴への転落死」がかなり上位に食い込むのではないか。『スーパーマリオ』『魔界村』は言うに及ばず、ライフ制の『グーニーズ』や『ロックマン』でも一発であの世送り。ライフの概念を無効化する殺傷力。『ミシシッピー殺人事件』に至っては、船室の床に突如として穴が開き、ジ・エンド……。ゲーム界最強の殺し屋は〝穴〟といっても過言ではないだろう。

さて、この〝穴〟、歴史をさかのぼってみると、ギリシア神話にはすでに深い穴の恐ろしさが描かれている。ゼウスがティタン神族との戦争に勝ち、負けた神々を厳重に封じ込めた場所が、深い穴の先にある「タルタロス」。「まる一年かかっても（タルタロスの）底に着くことはなく、凄まじい嵐につづく嵐が（人を）かなたこなたへ運ぶだろう。この異常さは不死の神神にとってさえ恐ろしいもの」……と、ヘシオドスの『神統記』で語られている。

そこから約300年、今度は紀元前375年頃の哲学者プラトンの著書『国家』。魂が体を離れたあと、たどり着く場所には天と地に穴が開いている。正しい人々は天の穴、不正な人々は地の穴へ向かうよう裁判官が命じるのだという。地の穴へ行く人々は、その旅路でそれぞれが犯した罪への罰を千年間にわたり十度受ける……。これは現在の地獄観に非常に近く、どうやら深い穴に恐怖と死のイメージを感じるのは人類共通のようだ。だから、テレビゲームにおける〝死の説得力〟という点で、制作者にとって穴のトラップは重宝するのだろう。

穴とはいったい何か？ 罠かロマンか絶望か……

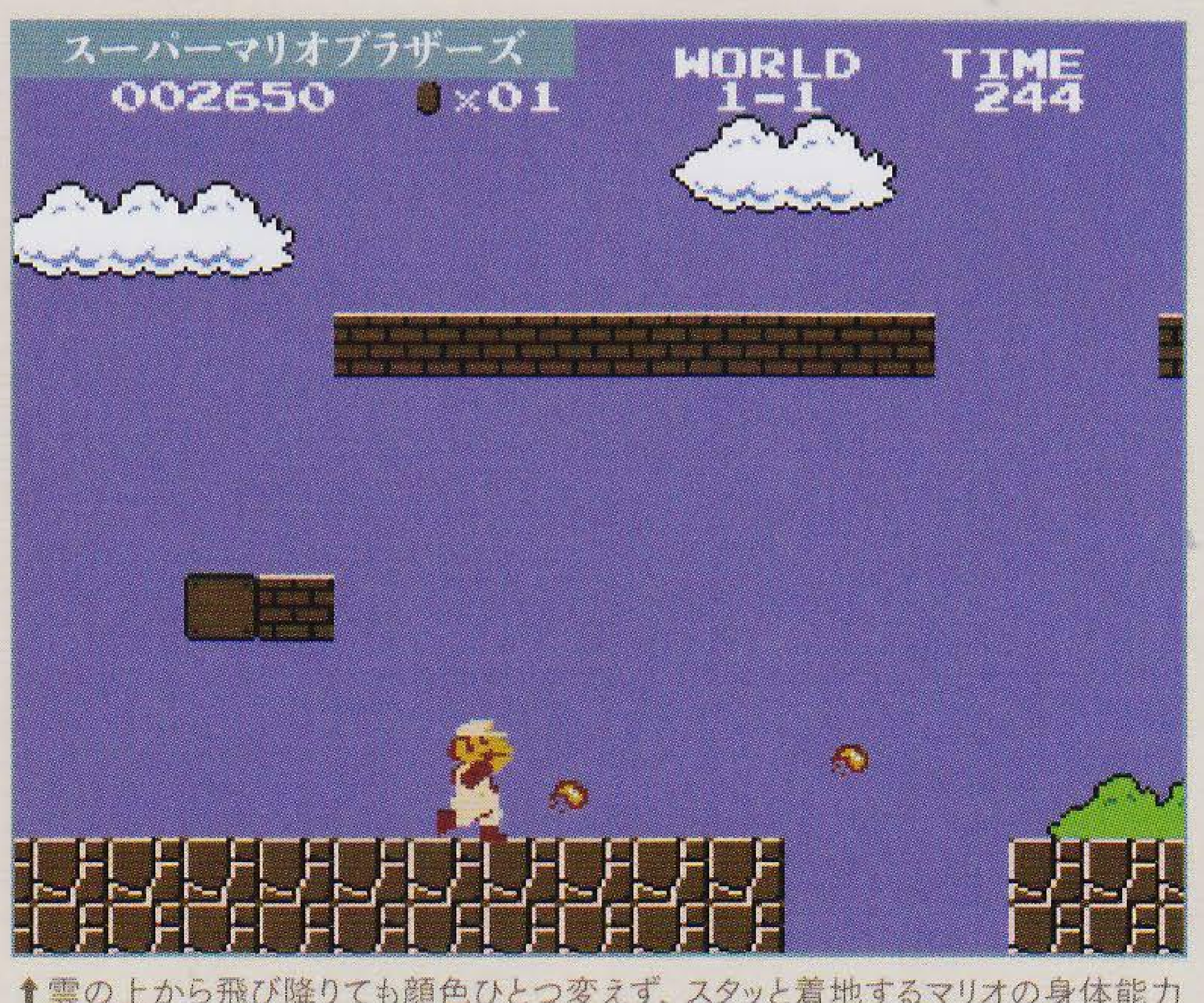
ここからさらに歴史をさかのぼると少々話は変わってくる。人類は穴を利用し獲物を仕留めていた。種子島や静岡で見つかった落とし穴の遺跡は約3万年前の旧石器時代の地層のもので、なんと世界最古級だという。なかでも大規模な静岡の初音ヶ原遺跡は、長さ180ｍの直線状、もしくは250ｍの弧状に落とし穴群が配置されている珍しいもの。ここにシカやイノシシを追い込んでいたようだ。シカにとってみれば人間に追い立てられる強制スクロール面。群れの残機が20頭でも厳しい。

人間が仕掛けずとも、自然界には底なし沼と呼ばれる恐ろしい穴もある。この底なし沼は「チキソトロピー」という科学用語で説明され、固体と液体の中間の物質が、かき混ぜる動きによって液体に近くなるため生じるとされる。だから、抜け出そうと動けば動くほど沈んでいく。死の沼というと、ロサンゼルスの街中、ハリウッドからもほど近いエリアにある天然アスファルトの沼「タールピット」が有名だ。ここに入り込んだ生物は這い上がれずに生き埋めになるのがさだめ。実際にサーベルタイガーやマンモスの化石、人骨も見つかっている。これは『ロードランナー』で穴にはまり、なすすべなく死ぬパターンだ。

でもって、よく話題に上がる、「『スーパーマリオ』の穴の底はどうなっているのか」という疑問に、ハレー彗星でおなじみの17～18世紀のイギリスの天文学者ハレーなどは「地球の内部は空洞」と答えている。この地球空洞説は後に否定されるも、当時は一定の支持を得た。1818年、アメリカの退役軍人ジョン・クリーブズ・シムズは、「私はここに、地球は空洞であり、内部は居住可能であることを公表する」と宣言し、南北両端の極地にあるはずの穴から地底を探査する資金を集め始める。実際に探査は行われなかったが、公的にアダムズ大統領から南極の探査行の承認を得られたという。このシムズ以降、欧米では地球空洞説を拠りどころに地底人存在説がささやかれ続けることとなる。

考えてもみれば穴に落ちたといったってマリオやアーサー、高橋名人、ロックマンなど、何億というキャラのうち、数パーセントは生きて地底で暮らしているかもしれない。そして彼らは元のステージに戻るため、塔を建てて登ろうとするだろう。そのとき、私たちは思い出すのだ、ＰＳ１の伝説的ゲーム『太陽のしっぽ』を！

■参考文献
ヘシオドス　広川洋一訳『神統記』（『世界文学大系63』収録）筑摩書房
プラトン　藤沢令夫訳『国家』岩波文庫
広瀬和雄編著『考古学の基礎知識』角川選書
ポール・コリンズ　山田和子訳『バンヴァードの阿房宮 世界を変えなかった十三人』白水社



↑雲の上から飛び降りても顔色ひとつ変えず、スタッと着地するマリオの身体能力を考えると、この穴は相当に深いはず。恐ろしい。

■WiiU・Wii・3DSバーチャルコンソール配信中・各514円（税込）



↑通常は穴に落ちるとミスだが、特定の場所の穴はワープゾーンとなっている。謎を解き明かすためには尊い犠牲も必要という教訓。

■WiiU・Wii・3DSバーチャルコンソール配信中・各514円（税込）

美少女ゲーム非常事態宣言

ゲーム業界の一部を担いながら、その内容と性質上、表だって語られることが少ないアダルトゲーム業界。そこに起きている危機を国内唯一の業界紙の編集者が分析する。

第3回

“基本無料”時代に美少女ゲームを遊んでもらうには



http://game-headline.com/

構成＝津田清和
PCゲーム業界紙「GAME HEADLINE」編集長

無料＋課金は定着したものの……

プレイは基本無料で一部アイテム等に課金する、スマホアプリやブラウザゲームに多くみられるこの仕組みは、幅広く定着しました。当然、美少女ゲームにもこの仕組みを使ったタイトルが数多く出ております。単独アプリが主流となった一般ゲームに比べ、美少女ゲームでは【DMM.com】【にじよめ】といったプラットフォームでの展開が中心。【DMM.com】の『艦隊これくしょん ー艦これー』はゲーム好きなら一度は名前を目にしているでしょうし、【にじよめ】の『超銀河船団』のような大作がリリースされることも珍しくありません。

ただ、美少女ゲームにおける一ジャンルを確保したのは間違いないのですが、一方で一般ゲーム同様に、競争の厳しさや増加するコスト問題なども大きい。数年前にはソーシャルゲームを制作するメーカーの話をよく耳にしたのですが、タイトル数は目立って増えていません。むしろ、話題性のわりに長持ちしないタイトルもあり、一般ゲームに比べ会社規模が小さい美少女ゲームメーカーにとっては、より敷居の高い存在となったのではないかと感じています。

とはいえ若い世代はスマホが当たり前となり、基本無料のコンテンツがあふれている状況においてパッケージソフト、特に8000円以上の商品だけで商売を続けていく難易度は上昇する一方でしょう。この状況に対応すべく2000円前後の低価格ソフトやダウンロード販売等、商売の幅を広げていくことは、かなり前から行われている方法ですが、今回の記事で紹介するのは2016年後半から始まりつつある、基本無料が当たり前の時代だからこそ生まれたと思われる企画・タイトルたちです。



DMMは『艦これ』で一躍有名になりましたが『刀剣乱舞』の大ヒットで女性向けも増加。『千年戦争アイギス』のように全年齢向けと18禁の両方で展開する作品も。



全年齢向けでは『りっく☆じあ～す』等のSLG系が人気。18禁には『ドキドキ★病んでミック』等の一癖ある作品も。ツイッターアカウント・にじよめちゃんも注目。

全年齢向け無料AVG＋18禁有料版

2016年9月に情報公開、10月リリースの『月影のシミュラクル』（あっぷりけ）と『緋のない所に烟は立たない』（暁WORKS）は、android、iOS、Windowsダウンロードで無料配信された全年齢向けAVG。そして2017年1月には18禁要素を追加した『月影のシミュラクル ー解放の羽ー』『緋のない所に烟は立たない ー緋修離と一蓮托生の女たちー』が、パッケージソフトとして販売されます。あっぷりけと暁WORKSを擁する（株）ハイレベルは、過去に萌えゲーアワードで何本も受賞している人気・実力を兼ね備えた会社で、代表の方は何年も前から「最初に無料で公開して……という形を模索していた」とのこと。漫画の「雑誌では立ち読みして、単行本が出たら購入する」スタイルを意識しており、無料配信の時点で物語としては全て楽しめるようになっています。また〝ライトビジュアルノベル〟と名乗っているとおり、ゲームボリュームや雰囲気はラノベ風。10月に発表し、1月末にパッケージ版を発売する間隔もラノベのサイクルを意識して、とのことでした。

緋のない所に烟は立たない



■『緋のない所に』はおりょう氏、『月影』はオダワラハコネ氏と、（株）ハイレベルの2本は人気原画家を起用している。

■シナリオの評価が高い『月影のシミュラクル ー解放の羽ー』。「萌えゲーアワード2017」の1月ランキングでも2位に。



月影のシミュラクル

そして、一昨年から低価格ソフトをリリースしてきたCampusでは、1月発売の『不運と幸運と恋占いのタロット』からWindowsとAndroidの両OSで展開。ダウンロード版では全年齢本編無料版とX-RATED版（18禁版）の2バージョンが制作されました。こちらも無料版で全年齢向け、有料版で18禁要素を追加する仕組みとなっております。代表によると、「最初は無料までは考えていなかったのですか、スマホに無料の文化が定着している以上それにならった」とのことですが、制作の経緯がハイレベルとは若干異なるのも面白い点。それは「パソコンというよりWindowsからユーザー離れが起きている」との視点で、だからこそWindowsとAndroidの両OSに対応する。AndroidがOSのパソコンもあるし、スマホもパソコンのような性能を持っている。パソコンとスマホの両方で展開していくのも自然の流れ、という訳です。ただ、スマホとパソコンで一つ大きく異なるのが容量の問題。パソコンはHDDがありますがスマホの容量は32G辺りが平均。この中でどのようにプレイしてもらえるかが課題、とも語っておりました。

また、前述の2社は同じストーリーを無料全年齢向け版と有料18禁版に分けていましたが、SkyFish pocoが行う展開は若干異なります。18禁が有料なのは同じですが、まず昨年秋から冬にかけて全年齢向け無料AVG『星空TeaParty』を3本公開。その作品に登場したキャラクターの後日談を描いた物語を、パッケージ版『星空TeaParty えくすとら～「恋愛（アイ）」はじまりました！～』として3月に発売しました。美少女ゲーム市場ではヒットしたタイトルの後日談を描くファンディスク的商品はニーズが高く、セールスも安定した商品となっていますが、それをダウンロード↓パッケージで行うという流れ。メーカーの方は実は18禁にはこだわっておらず、全年齢向けや無料版を色んな形で展開することも考えておられましたが、今回は初めてということでユーザーに馴染みのあるファンディスク的な内容を制作したとのことでした。

不運と幸運と恋占いのタロット

©2016 Campus



■お客が「パソコン離れというよりWindows離れ」している、との視点から開発された『不運と幸運と恋占いのタロット』。

星空TeaParty えくすとら ～「恋愛（アイ）」はじまりました！～

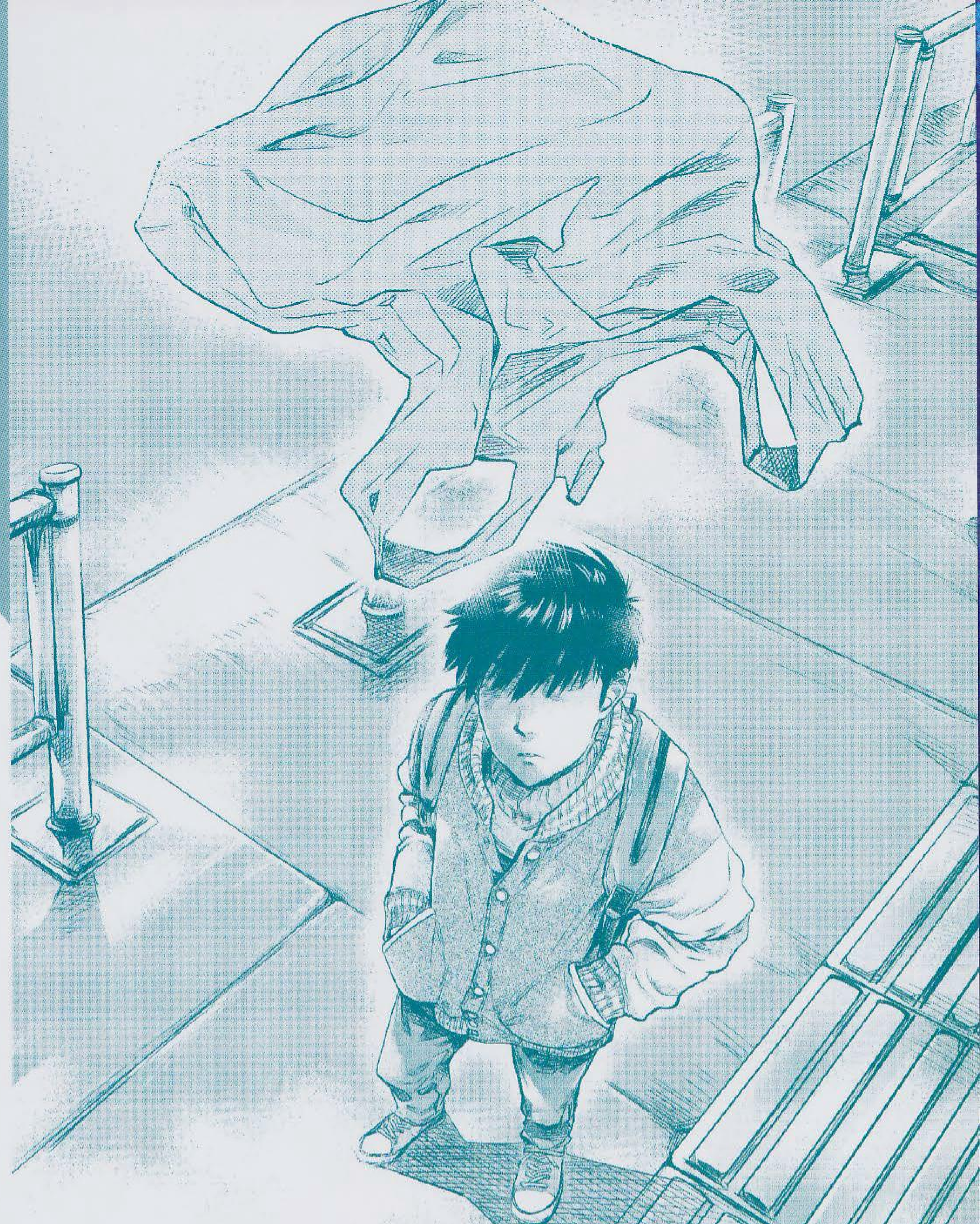
©2016 SkyFish poco



■無料公開した物語の後日談を描く『星空TeaParty えくすとら』。美少女ゲーム市場ではよく見られるファンディスク的な展開だ。

将来のユーザーへの種まきとして

これらの展開がどのような結果になるのかは、まだわかりません。どのメーカーもある程度長い目で判断する予定というのもありますし、初めての展開ゆえ、どのようなユーザーがいるのか、またはは動きを見せるのか。業界としても過去データがありませんから。取材では「ダウンロード数でいえば弊社的には記録的な数字。1割でもパッケージを購入してくれれば大ヒットですが、実際の予約数の推移をみると……（苦笑）」といった声もあり、簡単ではないと推測されます。単純比較はできませんが、昨年リリースされて話題となった『スーパーマリオ ラン』のような買い切り型だと、購入するのは全体の3～4％との記事も見ますし（『マリオ』はもう少し高い割合とか）。ただ、コンシューマでもAVGが減少する現状、美少女ゲームのメインジャンルであるAVGを知ってもらう場所が減っているのは将来的に大きな問題であり、今回紹介したメーカーが無料ゲームを展開する理由と口を揃えていた部分。人口が減少し、新規層獲得が難しくなってきているとはいえ、それを進めなければ業界の先細りは確実です。未成年の方に将来の美少女ゲームユーザーになってもらう可能性を広げるためにも、スマホで無料に楽しめるAVG、美少女ゲームがあることの意味は小さくないと思うのです。



ゲームと青春を駆けた僕らのゲームセンター・ストーリー

GAME OVER GIRL

ゲームオーバーガール　第3話

Story：アラヰフミ
Illustration：MARUTA

今日のひかりはやけに情熱的だった。
それを歳三は、とても不思議に思っていた。
歳三は、ひかりとの逢瀬を重ねる度に、彼女への激情が薄れていくのを感じている。
要するに、歳三は彼女と彼女との簡単な恋に飽き始めていたのだ。
だがひかりは、逢瀬を重ねる度にむしろ、歳三への愛情が増していくようだった。
男と女とは、こうも違うものなのか。歳三は訊ねた。

「どうしたの、今日は」
「どうしたって、何が？」
「さぁ、それを訊いてるんだけど」
そう、とひかりは呟き、歳三の胸に顔をうずくめる。

「だから、すきよ。歳三様」
「何故？」
「さあ、どうしてかしら」

そういえば、ひかりから初めてすきと言われた気がする。
ぼんやりと歳三が考えていると、ひかりがまた、語り始めた。

「私のお父さん、見かけたことくらいはあるでしょう」

ひかりの父親。そういえば、高そうな漆黒の外車から、運転手に伴われて出てくるのを見かけた事がある。整髪料でがっしり固められた黒髪と、肩幅の広いスーツが印象に残っている。

「私のお父さんね、歳三様の事何も知らないのよ。私の事、まだ処女だって信じてるみたい」

歳三は、ひかりの告白を訊いて、なぜか少し、嫌な気分になった。だけどそれを悟られないように、あいまいにうなずいた。

「ふうん」
「私ね、この前、死のうとしたの」
「冗談にしては、たちが悪いな」
「ううん。冗談じゃないのよ。お母様とかお使いの人が慌てて、大変だったんだから」
「なんだか人ごとみたいに言うんだね」
「そうなのよ。すっごい苦しかったけど、もうずいぶん昔の話みたいに感じるわ。なんだか私、あれから生まれ変わったみたいに感じることがあるのよ。面白いでしょう」

かんどう。聞き慣れない言葉だ。
歳三はどうしてもそれを面白い話だとは思えなかったが、うとうとと薄れ行く意識の中で、それを聞き流した。

「私ね、25歳になったら結婚させられるって話したじゃない」
「うん」
「お父さんがお気に入りの若手が居るのよ。市議会の議員さんなんだけど、そのうち、国政にも出すんだってお父さんったら、息巻いてるわ。その人と私、結婚させられるのよ」

自分は今、19歳だから、6年後か——。

「5年後よ」
「5年後？」
「そう、私、20歳なのよ。私1年間、何もしていなかった時期があるの。お母さんは泣いていたけど、お父さんは好きになさい、って言っていたわ、何故だと思う？」
「きっとそれは、お父さんが優しいからでは無いんだね」
「そう。いつか私の事、嫁がせればいいと思ってるから。もし私が男の子だったら、そうはいかないでしょうね。きっと勘当されてるわ」

歳三はそれ以上、ひかりの話を聞いていたくなかったので、彼女に口づけをした。

「うん？」
「君を抱きたい」
「ふふ、いいわよ。私を慰めてくれるのね」

身体を重ねるごとにあけすけになっていくひかりを、歳三は疎ましくとさえ感じていた。その時、ふと佐絵の顔が思い浮かんだが、歳三は構わずひかりの奥へと入っていった。

◇

「銭湯、高いなぁ」

歳三が住んでいるのは築30年の、まさにボロアパート。窓ガラスは木枠で作られ、差し込み型の鍵穴が空いておりそれで錠をするなど部屋そのものがガラクタといった風情だったが、かろうじて風呂は付いていた。
しかし、ガスはとうの昔に止められている。電気があればいい。水道も初めいらないと思っていたものの、便所を流せないことが発覚してからは、期日すれすれでなんとか支払いを続けている。

銭湯は昼間でも一律一湯360円。歳三のホームグラウンドでは格闘ゲームなら7プレイ。隣町である吉祥寺のメダル換金型のゲーセンなら都合12回闘う事ができる。
歳三にとってそれは、半日の修行に充てられる貴重な金額だった。しかし、ひかりとの逢瀬を前にして不潔でいられるはずも無く、しぶしぶながら通うことにしていた。

ゲームの腕前は、確実に鈍っていた。スカウトされてゲームライターとしての仕事をはじめたものの、それは一般ゲーム情報誌の攻略ライターで、歳三が思っていたような新声社のゲーメスト（通称メスト）や電波新聞社のマイコンBASICマガジン（通称ベーマガ）などで要求されるような超絶攻略は望まれておらず、あくまでゲーム初心者を対象とした攻略や、時によってはその攻略記

事制作の大半を写真撮影の時間に費やすこともあった。
ビデオプリンターの出力やカメラマンが撮影したポジフィルムを一枚一枚、切り取り、コピーして、拡大縮小率を明記して指定紙に一枚一枚糊で貼り付けていく。それは時によってそれだけで一昼夜を費やすほどの、大変な労力であった。この仕事を初めてまだたった2ヵ月ほどだったが、この労力に負けて一晩で逃げ出す新米編集者を何人見たか分からない。

記事制作のためにはゲーセンのバイトも減らす他はなく、結局収入面でもあまり変わらない。たまに編集者としての入社を薦められることもあったが、頑なに断った。
編集者になれば、裏方に徹することになる。記事を書くのではなく、記事を書かせることが仕事となり、ゲームをするのではなく、ゲームをさせるのが仕事になる。
それは歳三にとって、とてもこわい事のように感じられたのだ。

結局、自分は何をしたいのだろう。
上京し、まだ見ぬ猛者との対戦に胸躍らせていたのもつかの間、結局のところ、学業も、仕事も、恋愛も、何一つ達成していない、ような気がする。

東京の三月は暖かい。もう桜も咲いている。地元よりも1ヵ月も早い。入学式に桜の花は残っているのだろうか、なんて考える。
桜が散る頃には、何かが変わってるだろうか。いや、変わらない気がする。自分の未来について今分かっていることは、5年後、ひかりは自分の元から去ると言うことだけだ。

できれば、その前に自分からひかりの元を去るべきだろう。
しかし歳三に、自分からそれを申し出る勇気はなかった。
うそでも好きでなくても中途半端で弱い自分を抱きしめてくれる温もりを、自ら手放そうとは思えなかった。

◇

「格闘ゲームのキャラクターで一番強いのって、何だと思う？」
「また唐突だね」

土曜日は17時からバイトの遅番が入っている。銭湯の後、佐絵と落ち合い、中華料理屋で味噌ラーメンとチャーハン、そして天津丼を取り分けて二人仲良く食べている。

「そうだなぁ、やっぱり『ダッシュ』のベガじゃないかなぁ」
「『ストII』だったらガイルじゃなくて？」
「そりゃあガイルも強いけど……、覇王丸には勝てなくないか？」
「まぁ覇王丸は大斬りで半分持っていくし」
「しゃがみ大斬りワンパンでピヨらせたりするしね。でもベガには勝てないと思うっていうか……、突進溜め技が一発当たればピヨり確定とか、投げ確定とかさすがに極悪だと思う」
「でも、ラウだったらベガに勝てそうじゃない？」
「ラウ！　それ言うかなぁ。確かに開幕ダブルニープレスを斜上掌で浮かせられそうだけど、さすがにそれは無理がないか」
「ｉｆの話だもん、いいじゃない」
「でも最後はベガが勝ちそうな気がする。『バーチャ2』にはガード投げがないし」
「うーん、そうかも」

相変わらず佐絵とは話が弾む。それに何しろ支払いは佐絵持ちだ。初め歳三はそれを渋っていたが、おごりを拒否すると佐絵から男女差別だと怒られる。
佐絵と会えば、飯代が浮く。ひかりと会えば、湯代がかさむ。

「お金、貸してあげようか？」
「え」
「今、お金のこと、考えてたでしょ」
「いや、そんな事は」

歳三は血の気が引いたのを悟られまいと平静を装った。
まさか、ひかりと佐絵を天秤にかけていた、なんて言えない。

「少しくらいは貸せるよ。だって、歳三さんの家、ガスも通ってないって言うし」
「ガスが無くても、全然問題ないし。銭湯だけなら、そっちのほうが経済的だしね」
「でも、ご飯作りに行けないじゃない」
「そういえば、そんな約束してたっけ」
「そうだよ、もう。お腹が減ったら、呼んでくればいいのに。ポケベルもお誕生日に買って貰ったし」
「あれ、誕生日だったのか」
「そうよ、2月ね。でも、歳三さん忙しそうだったじゃない。土曜日だけはこうして会えるけど」

佐絵はどうやら、気を遣ってくれていたらしい。だが歳三は少し、すまない気持ちになった。

「それじゃ、今度プレゼントでもするよ」
「いらないよ。だって歳三さんってお金無いじゃない」
「はっきり言うなぁ」
「それに時間も無さそう」
「まぁ、無いと言えば無いような気もする」
「あ、そうだ。今日歳三さん遅番でしょ。終わってからご飯作りに行ってあげよっか」
「いや、さすがにそれは無理だろ」
「そっか、そうだよね」

歳三が言った無理という言葉を佐絵は「夜遅くに自分を連れ回すわけにはいかない」と受け取ったようだが、本当の理由はひかりに会う約束をしているからだった。
遅番のバイトが終わるのは午前1時。パチンコ屋と共同の従業員専用駐輪場から自転車を引き出す。
歳三はひかりの元へとペダルをこぎ出した。
赤信号だった。
自転車を止めて横を見ると、コンビニのビニール袋が生暖かい風に巻かれていた。
歳三は一瞬、「なんだか、あのコンビニ袋は自分みたいだな」、と思う。
春風に吹かれて舞い上がる自分。しかしその自分は中身なんてない、うすっぺらで空っぽの袋なのかもしれない。あの袋は、どうせ木の枝にでもひっかかって結局社会のゴミになるのだろう。
歳三はその袋に自虐を重ねた。
しかしビニール袋は、超然と深夜の空に消えていった。

◇

「ひかりはさ、俺とデートしたいとは思わないのかい。映画に行ったり、公園を散歩したりさ」
「そんなの、結婚してからいくらでもできるじゃない。私は私で、この不健康な生活を満喫してるのよ。私きっと結婚したら、怖い奥さんになると思う。旦那さまにゴミ出しといて、なんて言ってみたり、帰りが遅い事に文句言ったり、子供にはうるさく勉強しろって言ったり。子供の偏差値の事、目を皿のようにして眺めてる。そんな奥さんになる気がする」
「今の君とは、正反対だ」

ひかりの部屋でシングルベッドをひとしきり軋ませた後、そんな会話を続けていた。まどろみの中でお互いの会話が聞こえたかどうかは分からない。少なくとも、ひかりはもう眠ってしまったようだ。

自分はひかりに溺れている。自分は、ひかりを利用しているだけではないのか。

歳三は、先日の夜を思い出した。
自分の事を、「すきよ」とひかりは言った。
そのひと言に、歳三は驚愕したのだ。ひかりが自分に対して、好意を抱いている事は知っていた。しかし何故か、「すき」と言われるなど思いもしなかったのだ。
自分は、ひかりに「すき」だなんて言えるだろうか。
いや、言えはしない。自分は、ひかりを愛してはいない。
しかし、この二人でいる温もりにだけには、どうしても用があるのだ。労無く得られるこの温もりに、どうしても抗える気がしない。
自分はなんて弱い人間なのだろう。大志を抱いて、上京してきたのだ。自分がもし、一絞りの勇気を出して（嘘でもいいから）ひかりは俺が守る、俺がひかりを守ってやる、何て言ったら、ひかりはどんな顔をするだろうか。
なぜか、とても哀しそうな顔をするような気がした。
ひかりの事をすきだと言ったら、もう二人は二度と会えないような気がしていた。
それはもしかしたら傲慢なのだろうか。
もうすぐ四月。
出会いと別れの季節が、すぐそこまで来ている。

◇

1990年前半の格闘ゲームシーンにおいて、『餓狼伝説』は重要な役割を果たしていた。
ゲーム人口も含めて、『ストⅡ』シリーズと並ぶほどの競技人口を獲得したのは『餓狼伝説』シリーズが初めてだった。『ストⅡ』シリーズ以外で初めて格闘ゲーム界の隆盛に貢献したシリーズと言っても差し支えないだろう。
そのシリーズ待望の最新作である『餓狼伝説3』が稼働した週末の土曜日。歳三は遅番と、ひかりとの逢瀬を前に午前中から行列に並び、少なくない連勝を積み重ねていた。
遅番のシフトまで、あと一時間。ゲーセンのカウンターにあるコミュニケーションノートを眺めていると、いつものように佐絵がやってきた。この辺りの時間に歳三がぼんやりしていると、佐絵が食事に誘うのがお約束になっていた。年下の自分に奢られる事に対して積極的でない歳三に対して佐絵はいつも、気を利かせていた。
「歳三さん、今日、すごく勝ってたね」
「そうだね、あのキャラ、『ダッシュ』ベガくらいの衝撃はあるかな。まぁ自分が強いんじゃなくて、キャラが強いんだよ」
「まぁ、間違いなく強いよね。コマンドの突進技から無限コンボになるんだもん」
歳三の実力ではなく、ただキャラクターが強い。それを肯定した佐絵に対し、歳三はむしろ好意的に会話を続ける。
「タイミング合わせれば対空にもなるし、もう、何でもアリって感じだよな」
「ねぇ、歳三さん」
「よし、20連勝」
「付き合うって、何なのかな」
歳三の顔色が変わった。それを佐絵は感じ取ってはいたが、素知らぬふりで続ける。
「ね、私と付き合ってみない。やっぱり」
おどけて言う佐絵だったが、その瞳に宿る確かな光を、歳三は感じ取っていた。
「確かに、佐絵ちゃんと付き合ったら、楽しいだろうなぁ」
佐絵の瞳を見ないふりをして、歳三は答える。
しかし、佐絵の瞳の輝きは、さらに増していく。
「だったら、付き合おうよ」
「だって佐絵ちゃん、高校生じゃないか」
こういう時のために今更のような答えを、歳三はあらかじめ用意してあった。
「この春から、進学するのよ、私」
「あれ、そうなのか」
「そうよ、でも」
「？」
「やっぱり、ひかりさんの事がすき、なの」
「いや、ひかりの事は好きではない」
歳三はここでひかりとの事を明確に否定したのは、暗に「君が一番だ」という意味を彼女に込めたからだった。
だが、佐絵は歳三が自分が進学する事に興味が無かった事、そして何より「ひかり」と呼び捨てにした事について、抑えようのない感情をひた隠しにする事で精一杯だった。そして、歳三はその焦燥にまったく気が付かなかった。
中華料理屋で二人、夕食を済ませた後。歳三は興味本位で、佐絵を後ろから抱きしめてみた。
なぜか、佐絵の背中が、そうしてくれと望んでいるように思えたからだ。
佐絵の華奢な肩幅を歳三の両腕が包み込む。
佐絵は硬直している。きっと佐絵は初めて男の人に抱きしめられたのだろう。歳三にはそう思えた。
「な、何よ、急に」
「ん。何でも無いけど」
「何それ、もう。セクハラだし」
「あ、んじゃ、もうやめる」
「ん、別にいいけど……」
佐絵はそれを、歳三からの深い愛情だと受け取っていた。

◇

また生暖かい風が吹いている。
歳三はひかりの元へと向かう自転車を漕ぎながら、物思いにふけっていた。
先週、ゲーセンの先輩に一日だけバイトを手伝ってくれとせがまれ、電通の事前講習会に参加し



た時、大通りを救急車や自衛隊の装甲トラックが猛スピードで走っていた。

1台や2台だけでない。10台も20台も、続けざまに通り過ぎていった。何か大規模な演習でもあるのかと思っていたら、どうも地下鉄で何かが起こったらしく、講習会も参加者がそろわず開始時刻が大幅にずれ込んでいた。

ニュースを見たら、地下鉄に何か毒物がまかれたらしい。その毒物を捨てた駅員は、あえなく死亡したと聞いた。網の目のように連なる東京の地下鉄を乗りこなすのは難しい。もし自分がそれに詳しかったら、危うく事件に遭遇していたかもしれないし、その可能性は高い。

ゲーセンだけでなく、カラオケボックスも若者の社交場だった。昼には800円くらいで昼食とセットでカラオケが楽しめるので、仲間達とよく行った。

ゲーム攻略本制作の打ち上げでは会社の経費で徹カラに招かれる事もしばしばだった。人気の歌はMr.Chirdrenやシャ乱Q。あとB'z。この前発売された「WOW WAR TONIGHT」を今度歌ってみよう。

リングではピーター・アーツのハイキックに驚嘆し、プロレスでは四天王がマットを闊歩し、船木誠勝が輝きを放ち、安生洋二が道場破りで蹂躙された。

先輩の話では史上初めて、プロレスが格闘技に負けた瞬間なのだという。

漫画では最近、『チャンピオン』が馬鹿みたいに面白い。『グラップラー刃牙』や『覚悟のススメ』は言うに及ばず、最近のおすすめは『超香少年サトル』だ。

通りに面した門構えの威容こそ豪勢なものの、裏手の果樹園を通れば、ひかりが待つ離れには誰にも気が付かれず忍び込む事ができる。これを夜這いと言うのだろうか。月明かりを頼りながら、身をかがめ、深夜の内庭に植えられた木々を縫うように歩いていく。

珍しく、ひかりの部屋に明かりは見えない。そういう時は、上着だけ脱いで、ひかりのベッドに忍び込む。ひかりは自分に気が付くと、ねぼけまなこで優しく抱きしめてくれる。その感触が歳三は好きだった。

離れに鍵はかかっていない。ひかりはその事について、「鍵はかけない主義なの」とおどけていたが、どう考えても自分を迎え入れるために違いなかった。

階段が軋む音に気をつけながら、二階へと上がる。ドアを開ける。ひかりを起こしたくないから、明かりはつけないでおこう。

ひかりが待つベッドに目をやった。暗がりに目をこらす。何かがおかしい。

不吉な予感がする。やはり、ベッドには誰も居ない。

歳三は明かりを点けた。小さなテーブルに、一通の手紙が置いてある。

「私、この前、死のうとしたのよ」

不意に、ひかりの言葉がよみがえった。

手紙には「歳三様へ」と書いてある。まさか、これは。

歳三は身体を支配する得体の知れないおぞましさを振り払うように、その手紙に近づいた。これは、遺書……。

歳三は震える手でそれを掴み、ジャンパーのポケットにしまい込んだ。

いや、今ここで開封してしまおうか。

歳三は、惛いひかりの部屋でひとり、息を吸い込んだ。

◇

その時、勢いよくクローゼットが開いた。

「うわっ？」

歳三は慌てて後ずさり、シングルベッドに後頭部を打つ。頭を抱えて悶絶していたが、ふと顔を上げると、ひかりがいつものパジャマ姿で立っていた。

「わわ。そんなに慌てるとは思わなかった」

「な、何だよ、おどかしたのは君のほうだろう」

「ふふ、作戦成功。驚いた？」

「このとおりさ。しかし、たちの悪い冗談だ」

「もしかして、怒ってる？」

ひかりが怪訝そうに歳三の顔をのぞき込む。

怒っているか。そういえば、ひかりにこれほど感情を揺り動かされたのは、初めてかもしれない。

歳三はひかりの後頭部を引き寄せ、引き倒し強引に口づけをした。

なんだ、ばかだな、俺。ひかりが死んだらと思った時、自分は激しく動揺した。

きっと、ひかりが居なくなったら、自分が自分で居られなくなる。

ひかりが居ない世界など、とうの昔に考えられなくなっていたのだ。自分がひかりを手放したくないのは、そのぬくもりにだけ用があったわけじゃない。

俺は、こんなにも、ひかりの事が好きだったんじゃないか。

こんなにも、ひかりの事を愛おしく思っていたんじゃないか。

歳三は激しく自らの思いを注ぎ込む。

鼓動は夜明けまで鳴り止まず、気が付けばカーペットに二人折り重なったまま眠っていた。歳三は、初めてひかりの部屋を訪れた時の事を思い出していた。

今からならきっと、やり直せる。

これからはひかりと共に生きてゆこう。ひかりの父親が議員を望むなら、それに自分がなってやればいいじゃないか。総理大臣とか目指してもいい。今から勉強し直して、大学に入ろうか。よく考えれば、両親もそれを喜ぶに違いない。伊達に、苦しいライターの修行を積んだわけじゃない。あの苦しみを勉学に費やせば、なんだってできる気がする。

自分の望んだこの世界で、自らの運命を切りひらいてゆくのだ。それこそが、自分が東京で成し得たいことでは無かったのか。

「娑婆は甘くないぞ」

歳三は、自分の父親がよくそう言っていたことを思い出した。

そうだ、自分は大きな敵が居てこそ燃えるんじゃなかったのか。ピンチの時こそ自分は強いんだ

——。

◇

今俺は、俺が青春を送ったあのゲームセンターの前でたたずんでいる。

パチスロ店に吸収されてしまって、跡形もない。外装も変わってしまった。

だけど喧騒を駆け抜けた衝動と温もりは今でもはっきりと覚えている。

あの時の自分は、確かにビニール袋だった。自分が空っぽであると気が付かず、風に舞い上げられ、高みに登ったような気がしていただけだった。だけどその高みから見た景色は、異様な熱量で光り輝いていた。

「何、ほおけてるの？ 今日は、みんなで集まって『ストII』やるんでしょ？」

「そうだな。まさか20年以上のタイトルがまたゲーセンで遊べるなんてな。正直知らなかった」

「それじゃ、駅まで行きましょう。皆待ってるわ」

「そうだな、久しぶりに、俺より強い奴に会いに行くか」

そう笑って俺は足に絡みついたビニール袋を払いのけ、駅へと向かった。

【第一部 完】

新刊案内

BATSUGUN
TRUTH STORY BATSUGUN

『BTOOOM!』でおなじみの井上淳哉先生のメジャーデビュー作『BATSUGUN TRUTH STORY BATSUGUN』が、GAMEgeneより刊行決定! 『ゲーム必勝ガイド』連載分と、その後同人誌にて刊行された継続部分、そして未完のままだったこの作品が、今回この書籍にてついに完結!! ネームを含めた大幅な加筆修正で発行されます!

30ページ超えの加筆! ストーリー完結へ!!

BATSUGUN開発者による特別座談会を掲載!!

オリジナル音源によるサントラCDが付録!!

詳しい情報はHP(http://www.ambit.co.jp)で随時公開いたします。



9月8日ごろ発売予定

B5判変型・272ページ

価格未定

発行:アンビット　発売:徳間書店



BTOOOM!

最新23巻 発売中!!

ついに最終章! 殺し合いは終わったと安堵する坂本たちに襲いかかる最大の"脅威"!! 世界の2大勢力が衝突する!!

定価580円(税別)

発行:新潮社

編集後記
Editor's postscript

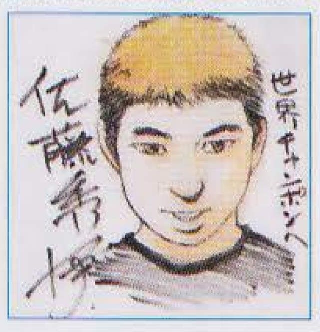
山邊颯太
やまべそうた/ライター



株式会社シティコネクション&クラリスディスクのライター兼宣伝担当。実業之日本社より『ジャレコ・アーカイブズ』発売中です。ほぼ毎週金曜21時からのシティコネ公式生放送『ゲームクルージン』にも出演中。

メトロイドヴァニアという言葉が、音楽ジャンルみたいな自由さを持っていて好きです。Steamのサマーセール期間中、毎日2、3本を買っては黙々とプレイしていたのですが、既存のジャンルや特定のタイトルの要素を掛け合わせたハイブリッドなゲームが多く、こう来たか! の連続でした。ランダムで選ばれた2つの要素から、新しいゲームを妄想する遊び、誰か付き合ってくれません? 塊魂ストラテジーとか、アイドル育成FPSとか……。

八木貴弘
やぎたかひろ/プロデューサー



ゲームミュージックをこさえ続けて20年。『源平討魔伝』の関連CD絶賛発売中! ライブイベント好評準備中!! 毎月第一木曜日放送のネット宣伝番組『とびだせ!スーパースィープ!!(仮)』もヨロシクね。

ネット配信を通じて自分の腕前を晒されるロケーションさんで、アーケードゲーム『レインボーアイランド』をプレイ。最終ROUNDでのZAP稼ぎはおぼつかなかったものの真のカンストを達成。ゲーメスト時代のスコアネームを入力して反応してくれた視聴者の皆様ありがとうございました! 一方、『テトリス』のレア基板で隠しコマンドプレイも映像収録を企画中。君は赤だらけのフィールドを見た事があるか!

箭本進一
やもとしんいち/フリーライター



ゲーム系を中心に活動するフリーライター。共著に『超クソゲー』シリーズ、『超ファミコン』『超超ファミコン』など。ウェブサイト『4Gamer.net』でも執筆中。

今回は『源平討魔伝』特集で参加させて頂きました。
当時から強烈な存在感を放っていたゲームですが、年月を経て振り返ってみてもやっぱり凄かった! インタビューでも制作当時の熱量が感じられ、同作の素晴らしさを再確認した次第です。Nintendo Switchで何か動きがあるといいなあ。

山本悠作
やまもとゆうさく/本誌編集者



ゲーム書籍編集者。担当書籍『幻の未発売ゲームを追え!』好評発売中です。WEBサイト『ファミ熱!!プロジェクト』の取材や書籍の編集にも参加。

PCエンジンCD・ROM2本体の動作チェックがてら
『グラディウスII』をプレイしてみたら腕がなまっていて4面でゲームオーバー。スコアネーム画面の年齢入力に自分内全盛期当時のクセでつい10代の歳を入力しかけて違和感に我にかえる。上キーを一回ずつ押し20…30…と数字を上げていくにつれ「オレ今年で何歳だっけ……」と夢(ゲーム)から現実(リアル)に引き戻されていく罪なネームエントリーに胸が痛んだ梅雨の夕暮れ。

風のイオナ
かぜのいおな/ライター

フリーライター&編集者&地下アイドルグループDORCAプロデューサー。

遂にPS4を買ったものの、遊んでいるのはアーケードアーカイブスのゲームばかりです。特に『ダライアス』は遊びまくってるんですが、『ダライアスII』と『ダライアス外伝』もリリースしてくれたら嬉しいな! あ、PS3もPS2もPS1も余裕で現役ですよ!

津田清和
つだきよかず/編集者

PCゲーム業界紙『GameHeadline』編集長(http://game-headline.com/)。約13年右肩下がりのPC美少女ゲーム市場を眺め続けておりネガティブ思考には定評がある。

『デレステ』『ミリシタ』の表現力に驚かされ、アイフォンの発熱っぷりに頑張りすぎだろってなってる今日この頃。『ミリシタ』はコンシューマとスマホの要素両方を組み込んだ内容で、すっかりこっちが本家だなというのが初見感想。美少女ゲーム系でもスマホから定期的に勢いある作品が出てきて、こっちの情報も頑張って追わなくてはと、肩凝りに悩まされながら、小さな画面をポチポチする日々。

hally (VORC)
ハリー(ヴォーク)/フリーライター&ミュージシャン



初の自著『チップチューンのすべて』が発売となりました。音楽ジャンルとして確立するに至った経緯を、コンピュータ音楽やゲーム音楽の黎明期まで遡り、技術と文化の両面から徹底的に掘り下げました。ぜひご一読を。

宣伝続きで恐縮ですが、Nintendo Switchローンチタイトル『ブラスターマスターゼロ』にて、8ビットサウンド化を担当しました。「もしサンソフトの音楽技術が10年先まで進歩し続けていたら」をコンセプトに、未来のファミコンサウンドに挑戦しています。ゲームともども、サンソフトファンならニヤリとする仕掛けがいっぱいです。サントラCDも発売中ですので、よろしければぜひお手に取ってみてください。

MARUTA
マルタ/漫画家



富士美出版『月刊ペンギンクラブ』に不定期掲載させていただいてます。最新刊『少女は色づく百合に恋をする』他、既刊多数。DMMでもダウンロード販売中。コミックマーケット92にMARUTA Productionで参加予定。

気づけばPS4とPS4proの両方とも未クリアゲームでいっぱいです。まだ未購入のPSVRとNintendo Switch。もし買えたとして、『サマーレッスン』や『ゼルダの伝説』にハマったら、睡眠時間を確保できるのか? 心配です。

アラヰフミ
あらいふみ/文筆家



小説、漫画脚本演出、コラムなど各媒体で寄稿中。近著『ウォルテニア戦記』(漫画版脚本・演出)。増刷がかかったよ!

最近はずっと『モンスト』ガチ勢気取ってましたが最近の高難度クエストに四苦八苦。無課金だとなかなかしんどいのがソシャゲの宿命ですな。ゲーム攻略本もまた作りたいな。

糸井賢一
いといけんいち/フリーライター



ゲーム誌やゲームノベル(「糸井健一」名義)の他、児童書やゴルフ誌、恐竜や深海魚といった自然科学書など、幅広いジャンルで活動中。お仕事のご相談はkenichi-itoi@tokai.or.jpにて承ってます。

先日、実家から「また母親が仔猫を拾ってきた」との連絡を受ける。懸念だった先住猫との相性は良好で、その日から一緒に眠っているとのこと。一方、我が家の中年猫たちは今日もケンカばかり。この差は一体、なんなのか? いいなぁ……。

卯月鮎
うづきあゆ/コラムニスト



ウェブサイト『日刊SPA!』にて『ゲームコラムニスト・卯月鮎の絶対夢中★ゲーム&アプリ週報』を連載中です。書評家としては『SFマガジン』で国内外のファンタジイ時評を連載しています。

アクションゲームの穴は恐ろしいが、競馬の穴も恐ろしいもので、春競馬は穴を狙って連戦連敗。「ダービーはサトノアーサーが勝つ→セガサミーの株が上がる」のコンボを目論むもヒットせず……。そうそう、セガといえばブレイク・J・ハリスのノンフィクション『セガ vs. 任天堂』。中山さんのラスボス感がたまらない。ゲーム化希望。

訂正とお詫び

2016年11月30日に発売を致しました、弊社発行「ゲーム・ジーン Vol.2」のP.94のインタビュー記事中、間違いがございました。右記のとおり訂正いたします。

大崎　現在ゲームセンターで稼働中の『艦これアーケード』を是非とも宜しく御願い致します。本家運営鎮守府さんと一緒に色々と将来の仕込みを行ってます。そして、PS4ダウンロード専売の『艦これアーケード』もDLCの製作頑張ってます。

→この部分について正しくは『初音ミク Project DIVA Future Tone』になります。読者の皆様と、取材および記事作成にご協力をいただきました株式会社セガ・インタラクティブ様、株式会社セガゲームス様、ならびに関係各社様に、深くお詫び申し上げます。　ゲーム・ジーン編集部

GAME gene Vol.3

遊びの遺伝子を覚醒する[ゲーム・ジーン]

2017.SUMMER

GAMEgene 編集部　編著
2017年7月31日　第1刷

■発行人
山森 尚

■発行
株式会社 アンビット
〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-6
共同ビル（錦町3丁目）201号
TEL：03-3291-2340（編集）

■発売
株式会社 徳間書店
〒105-8055
東京都港区芝大門2-2-1
TEL：048-451-5960（販売）
振替：00140-0-44392

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

ISBN978-4-19-864449-9

STAFF

■編集／コンセプトワーク
山本直人（アンビット）

■編集
山本悠作（アンビット）

■構成／執筆
hally（VORC）
箭本進一
風のイオナ
糸井賢一
外山雄一
山邊颯太（シティコネクション）
アラヰフミ
津田清和（GAME HEADLINE）
卯月 鮎
クドータクヤ（UNDERSELL ltd.）

■イラスト
MARUTA

■写真
守屋貴章
GAMEgene 編集部

■取材協力
八木貴弘（スーパースィープ）
quad（THINK SYNC INTEGRAL）
長門克弥

■資料協力
情報要塞 松原圭吾
KVC
ナツゲーミュージアム

■特別協力
末弘
カバブー
芹澤正芳
安部理一郎（スプロケ）
小山祥之（A.M.P.GROUP）
巽 吟子

■スキャン
株式会社キンダイ
版画工房アーティー

■デザイン
高橋みどり（マイクロハウス）
GETTARAGICCA
杉野龍平（pi-park）

■印刷・製本
株式会社プリントパック

ISBN978-4-19-864449-9
C0076 ¥1380E (0)

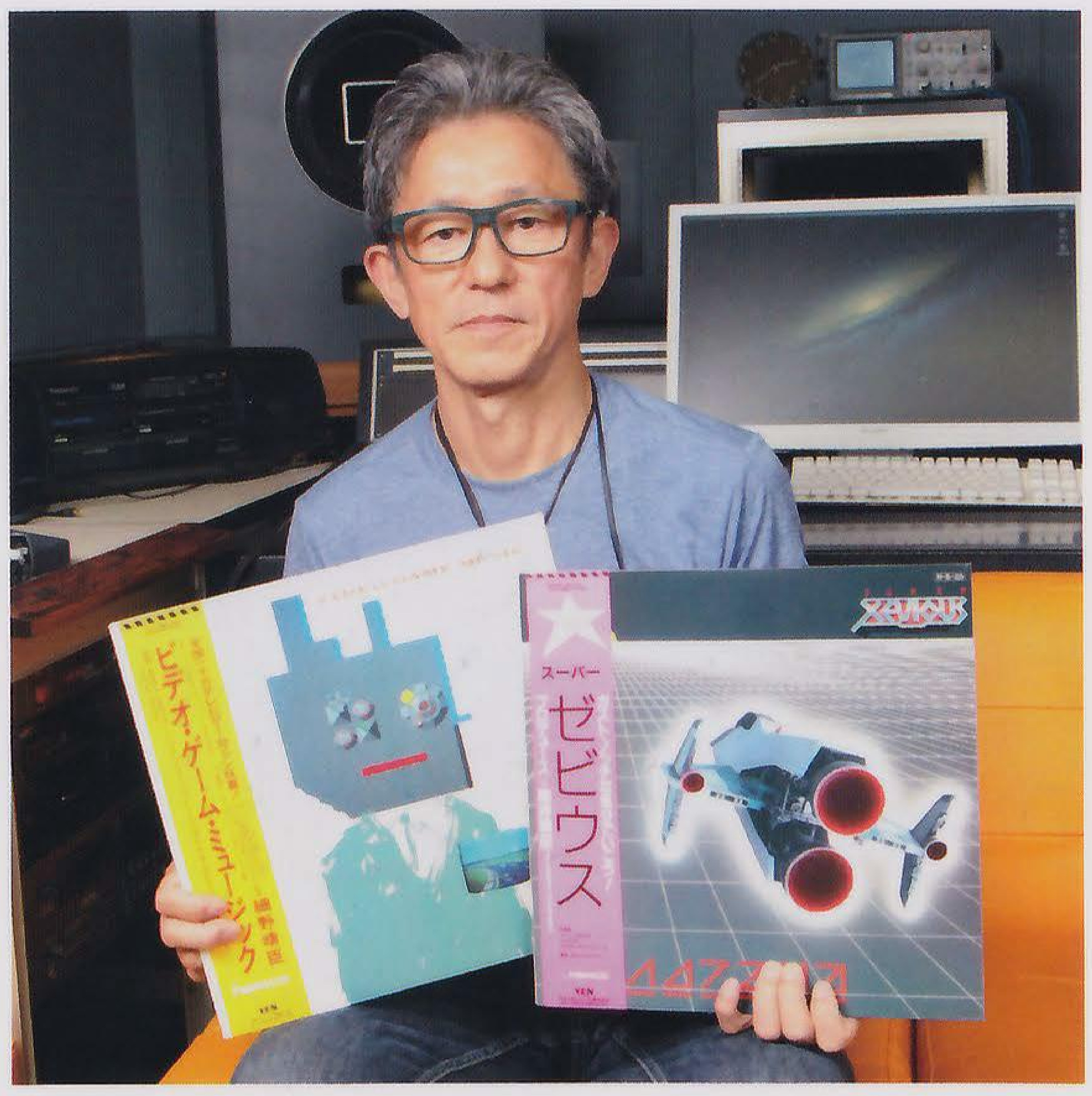
徳間書店
定価：本体1380円＋税

GAMEgene
2017. SUMMER Vol. 3



『シャンティ』&『マイティー』シリーズ

2DアクションのWayForward発信の2大シリーズ作品を徹底レビュー。開発の中心人物であるMatt Bozonインタビューとともに、その魅力を追求。制作の原点と、未来への思いを伺います。



G.M.O. レコードとその時代

世界初のゲーム音楽アルバムの誕生と変遷をレコーディングエンジニア・寺田康彦さんと作曲家・古代祐三さんに伺います。寺田さんによるレコーディング当時のお話と、古代さんによるタイトル解説も掲載。



そるだむ 開花宣言

もう幻の名作なんかじゃない。発売以来大人気のNintendo Switch向けに14年ぶりのリメイクとして発売された『そるだむ 開花宣言』のレビューと開発者インタビューで、その楽しさをお伝えします。



同人ゲーム応援団
カンブリアソード

こんな同人ゲーム見たことない。圧倒的な熱量と、巨大な敵キャラクターに卒倒する『カンブリアソード』とはいったいどんな作品なのか。作者インタビューと、大迫力のゲーム画面をじっくりお楽しみください。